

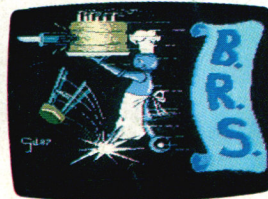
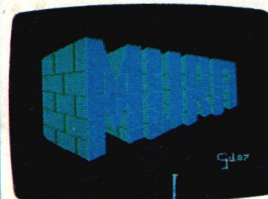
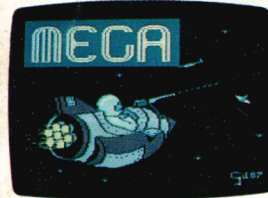
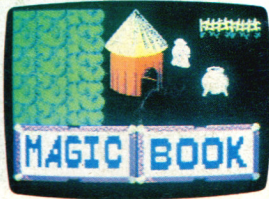
SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - ANNO III - N. 29

CBM 64

SPECTRUM 48K



FAST LOADING "BITURBO"

TECNICA E DIVERTIMENTO

Un po' di studio non fa mai male. Non crediate però che vi si voglia rompere le tasche con altre nozioni. No, signori cari, basta con lo studio vero e proprio. Vogliamo solo proporvi qualche consiglio su come cavarvela da soli con lo Spectrum e il suo alimentatore che scalda da maledetti. Il divertimento che vi proponiamo è invece quello che proverete leggendo le spiegazioni di Kwah? Un grido di cui è meglio non abusare, di America's Cup (altro che Azzurra!) e di Tass Time, uno strano paese con un ancor più strano giornale cittadino.

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: Special Playgames - Società Edizioni Internazionali
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

**da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib. di Milano N. 426 del 22/9/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75, Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

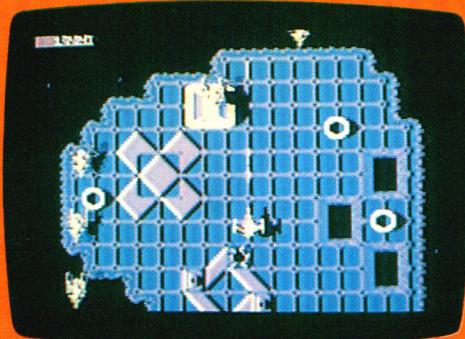
4	Aces	Magic Book
5	Benj	Skating
6	Sphere	Futurist Journey
7	Cerbero	Dungeons
8	Power Team	Spinnaker
9	Melody	Mark V
10	Mega	Waza Ari
11	Dark Paths	Bomber II
12	Mura	Castle of Fear!
13	B.R.S.	Necromancer

IN QUESTO NUMERO

- 14 Tech Force: i robot sono tra noi
- 16 Arrangiamoci con l'alimentatore Spectrum
- 19 Kwah: un grido nella notte
- 24 America's Cup: tra genoa e fiocchi



ACES



La colonia aereospaziale su Vega 2000 aveva raggiunto un grande livello di autosufficienza e sembrava che finalmente le cose andassero bene, anche perché per merito degli ultimi accordi stipulati dalla Confederazione da moltissimo tempo le basi interplanetarie non erano attaccate da orde di alieni intenzionate a distruggerle. Ma purtroppo su un piccolo pianeta della galassia era venuto a crearsi un gruppo di ribelli ostili al governo interspaziale della Confederazione che decise di attaccare per primi gli avamposti più lontani, per impadronirsene a poco a poco e poter dettare quindi legge. Tu sei il comandante di un caccia interplanetario e dovrai combattere con tutte le tue forze per ostacolare l'avvento dei ribelli.

CBM 64

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	demo
FUOCO	inizio
RESTORE	ricomincia

DA-O-A

MAGIC BOOK

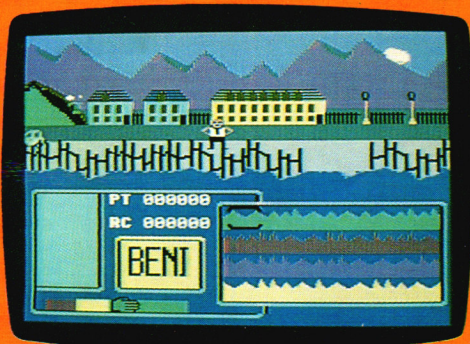


Nel piccolo villaggio di Little Borgain una volta le cose andavano molto bene. Tutti gli abitanti erano in amicizia tra di loro e soprattutto nessuno era in grado di formulare magie. Anche se alcuni andavano nel bosco per raccogliere erbe da fare tisane o le acquistavano al negozio di Tubby, nessuno era mai riuscito a fare delle pozioni magiche. Ma quando fu trovato un libro che riferiva di magia, alcuni che riuscirono a leggerlo come Learico e suo fratello Alarico diventarono matti. Infatti due estati o tre dopo il ritrovamento il vecchio Alarico riuscì a tramutare suo fratello in una rana. Ma anche se dopo una settimana questi riprese le umane fattezze tra di loro non fu più come prima. Tra di loro cominciò una faida e tu dovrai impersonare Learico che tenta di difendersi da suo fratello. Raccogli le erbe per poter pronunciare le parole magiche, ma per miscelarle dovrai prima andare al tuo calderone. Ma ricorda che alcune magie possono essere usate solo una volta, mentre altre sono ripetibili. Inoltre dal momento che alcune magie sono molto distruttive, impara ad averne il controllo. La rosa dei venti sullo schermo ti indicherà il luogo dove si trova tuo fratello.

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR INTERFACCIA II

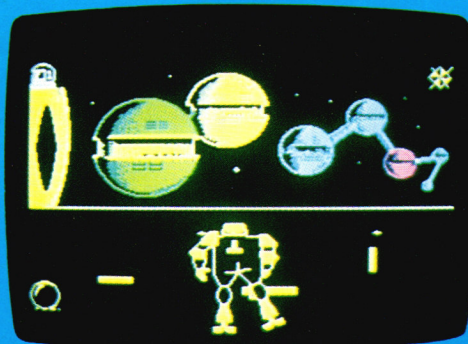
Q/A	alto/basso
O/P	sinistra/destra
SPACE	fuoco

BENJ



Il nostro amico Riccardo fa il fotografo per un grande giornale di attualità e proprio da poco ha terminato un servizio sui reali d'Inghilterra e su altre personalità molto famose. Ma purtroppo qualche malvivente, a caccia di sa quali notizie, si è intrufolato nel suo studio e ha rubato i negativi e le stampe che Riccardo ha appena terminato. Distrutto dalla disperazione il fotografo si è chiuso nel mutismo e per questo suo figlio ha deciso di preoccuparsi del recupero delle fotografie rubate. Il monello dovrà percorrere le strade delle città e della campagna, evitando ogni sorta di pericoli: vetture, elicotteri, camion e vermi, e superato ogni tratto di percorso otterrà un pezzo di fotografia, mentre quando ne avrà completata una potrà passare al livello successivo.

SKATING



Lo dice il nome stesso del gioco: siamo di fronte a un gioco di pattinaggio. Soltanto che questa volta il nostro pattinatore non si diverte sul ghiaccio ma tra le stelle. E come ogni galassia che si rispetti è piena di meteoriti e altri oggetti che piombano addosso al pattinatore da ogni parte obbligandolo ad abbassarsi, saltare e schivare.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

distruggi i nemici
inizio gioco

**JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR
= AGF**

O

sinistra

P

destra

Q

alto/salta

A

basso/si abbassa

SPHERE



Siamo ormai nel 2098 e tutto l'Universo vive in pace, perché da moltissimo tempo tutte le popolazioni si sono riappacificate sotto la guida del "Grande Governo". Non solo, per l'avanzare della tecnologia la maggior parte del lavoro produttivo e di mantenimento viene eseguito automaticamente da androidi e con processi meccanizzati, per cui l'uomo ha molto tempo libero a sua disposizione per gli svaghi. Ecco che sono stati creati numerosi giochi di gruppo o da giocare singolarmente per trascorrere il tempo senza annoiarsi. Uno dei più recenti è Sphere, dove ciascun giocatore possiede una pallina che spara proiettili con i quali deve eliminare le altre sfere che appaiono sulla griglia. Scopo del gioco è sopravvivere per il tempo stabilito dal computer, senza venire distrutti.

CBM 64

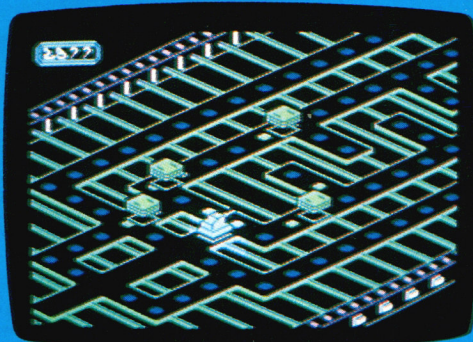
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

FUTURIST JOURNEY



Venuti da una estrema spirale della galassia, animati da spirito di conquista, i malvagi Vortron hanno attaccato la terra e dopo lunghi mesi di strenua difesa sta per giungere il momento critico della capitolazione e della resa. Ma durante questo tempo, nei segreti cantieri spaziali di Titano, gli ingegneri terrestri hanno realizzato una superpotente nave da guerra capace forse di ribaltare le sorti della guerra. Tu, dopo un durissimo addestramento sei stato posto alla guida del potente mezzo e hai finalmente raggiunto l'ammiraglia nemica. Sottoposto al micidiale fuoco, dovrai, sfruttando tutte le risorse a tua disposizione, raggiungere il cuore del comando nemico e distruggere con esso il mortale pericolo che grava sul tuo pianeta. Sette le fasi di gioco su tre livelli per fase (uno space - fighter, una stazione spaziale infestata da mine, la disattivazione del computer centrale in pochi secondi).

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR INTERFACCIA II - AGF

A/Z

alto/basso

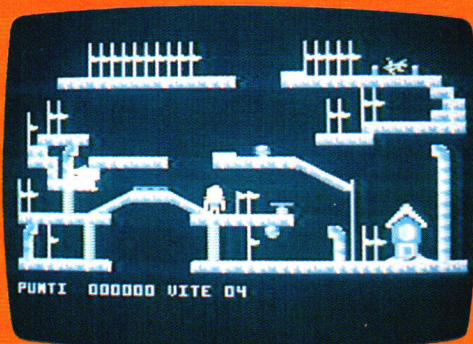
N/M

sinistra/destra

SPACE

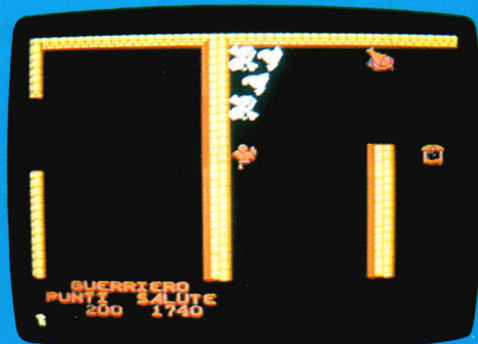
fuoco

CERBERO



Quando si dice che Gilberto per fare una cosa non esiterebbe a buttarsi tra le gambe del diavolo, non vogliamo affatto esagerare. Questa volta, infatti, volendo emulare un suo più nobile antenato, ha voluto descrivere in un grandioso poema la vita degli inferi. Ma le cose, apparentemente lisce e tranquille all'inizio, si sono complicate alla fine del tenebroso viaggio. Poiché come si sa il diavolo una ne fa e cento ne pensa, ha fatto sapere a Gilberto che per trovare la via di uscita dal tenebroso mondo dovrà seguire i segnalini disseminati lungo il cammino. Ma mentre il nostro eroe sarà intento alla faticosa ricerca il terribile Cerbero gli darà la caccia, che se condotta con successo, costringerà il povero Gilberto alla dannazione eterna.

DUNGEONS



Un fantastico protagonista di questo gioco, il guerriero Thor e la sua ascia. Una valanga di livelli scrollano davanti a voi: ci sono tutti i cattivi immaginabili e dovete lottare contro orde di avversari usando ogni tanto anche la fuga o alcune bombe "intelligenti" che uccidono tutto ciò che si muove. I box di uscita (EXIT) vi fanno passare da un livello all'altro e in alcune stanze del tesoro troverete anche pozioni magiche.

CBM 64

TASTI

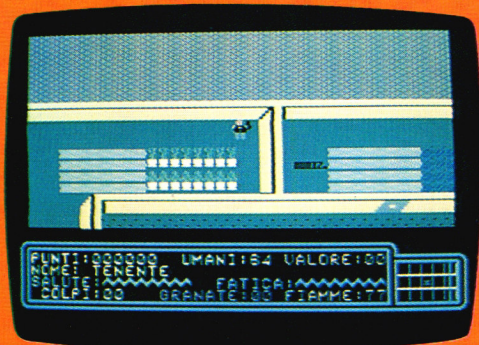
SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1

F1 pausa on/off
F7 inizio gioco

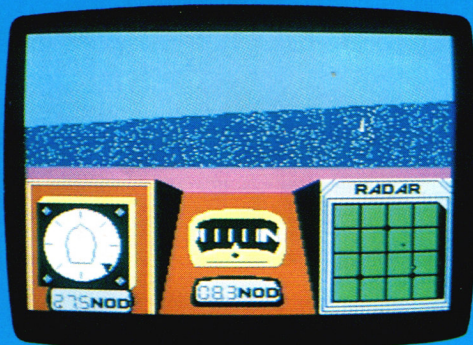
1 alto
Q basso
S sinistra
D destra
Z fuoco
CAPS incantesimo

POWER TEAM



Sul pianeta di Gedi IV è successa una grande catastrofe: i terribili Ufflet, rotta la tregua di guerra stipulata ben 50 anni orsono, hanno attaccato la base interplanetaria del dottor Metros e hanno rapito tutti gli abitanti che si trovavano al suo interno portandoli nel loro quartier generale su Bracenore. Tu, accompagnato dai tuoi sottufficiali, da 2 privati addetti alle unità da battaglia e da 1 saldatore sei stato incaricato, una volta trovato il rifugio dei ribelli, di attaccare gli alieni e liberare i prigionieri. Potrai teletrasportarti nei vari piani impersonando di volta in volta un operatore diverso a seconda delle tue necessità, distruggendo innanzitutto il generatore di alieni e distruggendoli poi, uno alla volta per liberare gli umani.

SPINNAKER



Un volo tra le onde dell'Oceano alla guida di una bellissima barca da regata. All'inizio del gioco dovete scegliere la nazione che intendete rappresentare in questa sfida tra Dodici metri. Poi potete modificare come uno yacht-designer la vostra barca in modo da conformarla alle condizioni di mare e vento che vi verranno segnalate in un apposito "Meteo". Quindi date uno sguardo alla direzione del vento, alla sua intensità e scegliete tattica e vele adatte. Buon vento!

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	bombe a mano
RUN/STOP	pausa
F1	cambio operatore
F7	musica on/off
SHIFT F7	fine

JOYSTICK KEMPSTON

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPACE	fuoco
H	pausa
F	suono sì/no
tasti ridefinibili	

MELODY



Quando Melody, stufo del continuo frignare di Ponzie, gli disse di andarsene a quel paese, non poteva certo immaginare che il sovrano dei desideri l'avrebbe presa in parola. Così rapito nottetempo dagli gnomi, Ponzie venne rinchiuso nella fortezza di Sharmare. La povera Melody, superato il primo momento di sconforto, chiese allora al signore quale fosse il prezzo del riscatto. Seppe quindi che avrebbe dovuto sfidare i pericoli di Sharmare raccogliendo le numerose chiavi delle tre porte che le avrebbero permesso di vedere l'ultima prigioniera, le cui mura avrebbero potuto essere abbattute solo da una grande prova di coraggio e di volontà. Accompanya Melody nel suo difficile compito e vedrai che riuscirà nel suo intento.

MARK V



È un classico "platform game", aspettatevi quindi di essere messi alla prova con la velocità dei vostri riflessi e con i tempi di reazione. Un mostriciattolo gira per lo schermo recuperando oggetti ed evitando di essere toccato da una marea di entità il cui contatto è a dir poco mortale. I tesori del pianeta Mark V sono tanti ma altrettante le maniere di morire nella loro ricerca.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

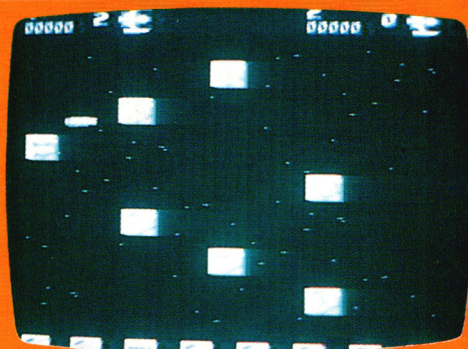
JOYSTICK PORTA 2

F1 inizio gioco
SPAZIO pausa

JOYSTICK KEMPSTON

CAPS/ø/SPACE salta
da Z a V sinistra
da B a M destra
da A a G pausa
da Q a T continua

MEGA



Finalmente gli scienziati, portato a termine il progetto Centaurus, avevano realizzato le sofisticatissime armi e i super-componenti che avrebbero permesso la creazione di un'invincibile corazzata stellare. Ma durante i lavori di allestimento, il prezioso materiale è stato trafugato dai terribili Klingon, ansiosi anch'essi di costruire un'analoga astronave intergalattica.

Incaricato del recupero dovrai addentrarti nell'insidioso territorio nemico dove le orde aliene cercheranno di sbarrarti il passo. Potrai così di volta in volta recuperare i preziosi accessori che renderanno la tua nave sempre più invincibile.

Attento però a non confonderti con accessori estranei che potrebbero causare irreparabili danni al tuo mezzo.

CBM 64

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

WAZA ARI



Questo genere di lotta nota col nome di Judo è definita l'arte della difesa personale. Essa trae origine nell'Oriente, dove sembra venisse coltivata in forma primordiale ben 2000 anni or sono! Culla di questa arte fu la Cina; dice infatti la storia che alcuni monaci buddisti coltivassero in segreto un particolare metodo di difesa consistente in una serie di colpi inferti con mani e gambe contro organi vitali riducendo in tal modo all'impotenza il più aggressivo avversario. Oggi a distanza di millenni con un semplice computer è possibile simulare con estrema efficacia questi spettacolari combattimenti! Nulla viene lasciato al caso! La rappresentazione del campo di gara è infatti di un realismo impressionante: si va dal tappeto regolamentare al tabellone elettronico dotato addirittura di un monitor in grado di visualizzare i passi effettuati in combattimento. Esiste anche una giuria che giudicherà le vostre mosse e quindi vi assegnerà il punteggio decretando così la vostra vittoria o sconfitta!! Inoltre vi viene anche mostrata in forma di diagramma la vostra resistenza ed il vostro fattore di presa! Prima di effettuare un combattimento è consigliabile prendere familiarità con le mosse facendo un po' di pratica. Una volta pronti potrete avventurarvi in combattimento! Lo judoka si controlla col joystick ma ricordate che una mossa di judo è una combinazione di movimenti prestabiliti e soltanto se eseguiti alla perfezione potrete atterrare il vostro sfidante (uomo o computer). Con un attacco perfetto i giudici vi assegneranno 10 punti ma state attenti perché una mossa irregolare fatta anche per sbaglio comporta inevitabilmente la squalifica!

JOYSTICK KEMPSTON

1/2

giocatore 1/2 contro computer

3

giocatore 1 contro 2

4

allenamento

S

demo

Q/A

alto/basso

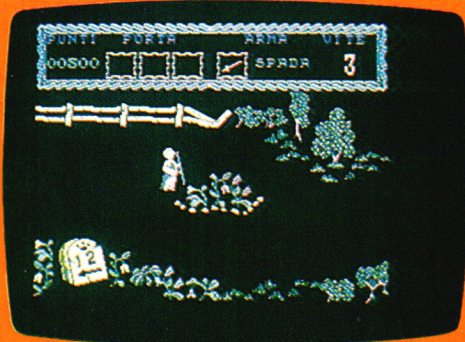
O/P

sinistra/destra

SPACE

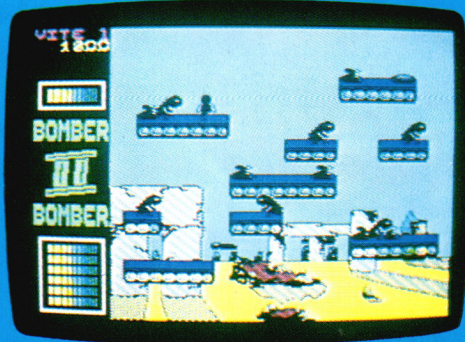
fuoco

DARK PATHS



La foresta di Nottinghamshire è infestata da ogni sorta di malefici: fantasmi, lupi mannari e vampiri, e mentre una volta era meta di gite per il divertimento di grandi e piccini, ora ciascuno evita di passarvi persino accanto. Stanco di questa situazione lo sceriffo del villaggio ha deciso di mettere rimedio alla cosa e si è avventurato per i sentieri impervi alla ricerca delle armi necessarie per sconfiggere il nemico. Durante il suo cammino troverà parecchi maligni, ma anche spade, scuri, mazze, croci da usare abilmente per liberare la foresta. Se troverà delle case potrà entrarvi e, una volta resone impotente il padrone, rifocillarsi a dovere. Riuscirà nel suo difficile compito?

BOMBER II



Una banda di malfattori si è introdotta nella banca centrale di Dungeon City ed ha rubato un infinito numero di sacchetti di monete dei poveri risparmiatori. Ma attenzione Jeff è tornato! Il nostro superoe è nuovamente qui e piroetta e saltella continuamente dappertutto per una nuova supertattica. Questa volta armato e mortale, pronto per combattere e tu dovrai usare la sua formidabile coltellata per aprirti la strada attraverso la grande fossa di lava infestata da rettili e dentro e fuori della Terra. Riuscirai ad avere l'agilità mentale per mettere nel sacco i nemici e raccogliere i tesori in oltre 40 diaboliche e malvage situazioni? Raccogli tutti i sacchetti di monete nel corretto ordine e avrai anche un bonus.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

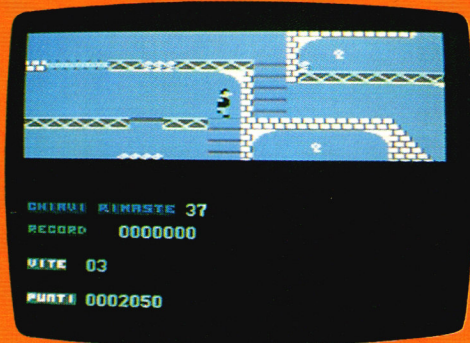
JOYSTICK PORTA 2

0	Inizio gioco
1	tastiera
2	joystick
SPAZIO	fuoco
Q	sinistra
P	alto
W	destra
L	basso

JOYSTICK KEMPSTON INTERFACCIA II - AGF

Q/A	alto/basso
N/M	sinistra/destra
X	fuoco

MURA



Durante uno dei suoi abituali giri di perlustrazione per la campagna dello Yorkshire, il povero Minervin è approdato alla soglia di un bellissimo castello, nascosto alla vista di tutti, da un intricato intreccio di arbusti e piante. Il nostro amico, curioso come non mai, si è introdotto nel suo interno alla ricerca di sa quali misteri. Ma ecco, che quanto Minervin è nell'atrio la porta alle sue spalle si chiude, imprigionandolo dentro le mura. Aiuta il malcapitato nel suo viaggio alla ricerca delle numerose chiavi che lo guideranno all'uscita, stando ben attento a tutti i trabocchetti e alle trappole mortali che sono celate ovunque proprio per impedire la fuga dei curiosi intrufolatisi nel maniero.

CASTLE OF FEAR



Un guerriero senza macchie nè paure è alle prese con il suo compito pressochè quotidiano: salvare principesse. Ora deve avventurarsi in un castello pauroso dove è stata rinchiusa la sua unica donna. Logico che si metta a cercarla raccogliendo i tantissimi oggetti che gli danno la possibilità di andare avanti nella sua ricerca uccidendo, facendo incantesimi, a volte fuggendo, combattendo. È un bellissimo arcade-adventure!

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco
 salta

JOYSTICK KEMPSTON = AGF = SINCLAIR

Q alto
A basso
O sinistra
P destra
Z seleziona oggetti
M usa oggetti
CAPS + 1 esce dal gioco

B.R.S.

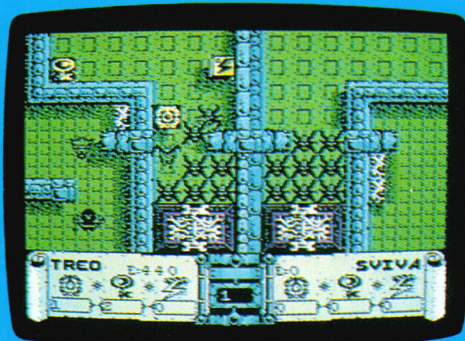


Una grande catena di negozi di ristorazione ha deciso di provare un nuovo sistema per il servizio dei pasti: un robot che possa eseguire le varie ordinazioni che gli vengono richieste dai clienti. Il robot ha un libro di cucina, al quale può accedere tutte le volte che ne ha bisogno e sullo schermo a sinistra viene invece indicato il luogo presso cui il robot si trova: la credenza, l'acquaio, il frigorifero, il secchio dell'immondizia, il tavolo da lavoro (dove tagliare), la griglia per friggere o la piastra per bollire, il portasalse e il portabibite. Una volta che l'ordinazione appare sullo schermo il nostro robot dovrà 1) procurarsi il cestino portavivande, 2) recuperare gli ingredienti (non più di 4 e che metterà nella dispensa personale) 3) lavare, tagliare, cuocere, preparare e consegnare l'ordine al giusto richiedente, altrimenti il cibo verrà rifiutato e il malcapitato servitore verrà colpito con sgabelli, seggiole. Il povero robot come aiuto avrà 3 procedure di emergenza oppure potrà programmare la preparazione di alcune vivande, ma con un tempo limitato a disposizione. Fate del vostro meglio per aiutare il nostro amico cuciniere a non perdere il posto. Ricorda che per inserire i cibi nel cestino portavivande deve portarlo verso di sé.

JOYSTICK PORTA 2

- FUOCO + JOY SU** accede al menù
- FUOCO + JOY GIU** procedura di emergenza
- FUOCO + JOY SINISTRA** esegue azioni (taglia, cuoce, inserisce nel forno)
- FUOCO + JOY DESTRA** muove il braccio meccanico con il cestino o mette sul nastro trasport

NECROMANCER



Questo spettacolare gioco si basa su quelli classici da bar e chiunque abbia già giocato un gioco arcade con Necromancer si sentirà certamente a casa, infatti l'unica abilità necessaria consiste nello sparare a destra e a sinistra per liberarvi la strada dai cattivi. Inoltre il gioco dà la possibilità a due giocatori di giocare simultaneamente il che rende tutto più emozionante. Scopo del gioco è percorrere le quindici prigioni sotterranee, nelle quali siete stati intrappolati da un perfido stregone, e trovare l'uscita superando diversi livelli e usando abilmente le botole segrete per spostarsi da una parte all'altra del tracciato. Dovrete naturalmente ricordarvi di raccogliere tutto quello che incontrate sul vostro percorso perché mentre le chiavi sono sempre necessarie per superare le varie porte, molti tesori possono essere scambiati per ottenere energia, mentre altri saranno molto utili per aumentare le vostre capacità difensive. Giostratevi quindi come potete tra ragni, mostri e insetti volanti che vi possono rendere la vita alquanto impossibile.

Il gioco è diviso in 3 parti e usa un sistema "multiload": i livelli sono registrati in questa sequenza: 2° livello, 3° livello, 1° livello (già compreso nel caricamento iniziale. Questo per permettervi di passare di livello anche dopo la prima fase. Un consiglio: segnatevi la posizione sul nastro dei vari livelli per cercarli più facilmente.

JOYSTICK KEMPSTON INTERFACCIA II

- Q/P** alto
- A/L** basso
- Z/N** sinistra
- X/M** destra
- C/B** fuoco
- O** pausa
- SPACE/F/G** incantesimo
- R/T** acquisto energia

TECH FORCE

I ROBOT SONO TRA NOI

Al recente Salone Internazionale del giocattolo è stato presentato il giocattolo più grosso e più caro del mondo. Costerà circa L. 400.000. È stato creato da Nolan K. Bushnell, l'inventore dei videogiochi, il fondatore della Atari, il padre dei Petsters (i gattoni di peluche che corrono per casa obbedendo alla voce del padroncino). Si tratta, a prima vista, di due console da computer, coi soliti tasti. Manovrandole due bambini, anche al di sotto dei 5 anni, fanno muovere dei robot alti 25 centimetri, due robot blu per giocatore. Questi robot fanno di tutto se li si sa guidare con perizia: corrono, giocano al calcio, si scontrano; ma soprattutto fanno la guerra, coi laser, coi raggi della morte.

I primi esemplari sono stati messi in commercio negli Usa a fine gennaio come ha riportato La Stampa ma la novità rivoluzionaria, agghiacciante, si vedrà in America a settembre (da noi non la vedremo prima dell'88). Varie emittenti televisive trasmetteranno dei filmati in cui compariranno quegli stessi robot rossi e blu che si trovano nella scatola di Tech Force, questo il nome del gioco. Il bambino si metterà sul pavimento davanti alla te-

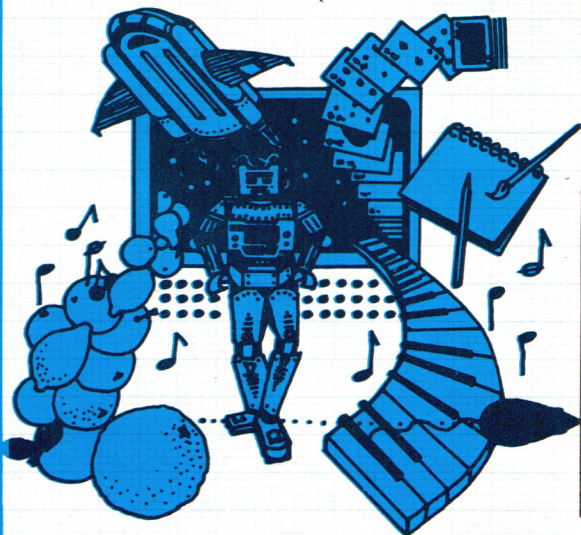
levisione con la sua console e i quattro robot, due rossi e due blu. Comincerà l'avventura sul piccolo schermo; i robot che si vedono sul video faranno delle cose; i robot veri che stanno sul pavimento davanti al bambino staranno fermi, disattivati.

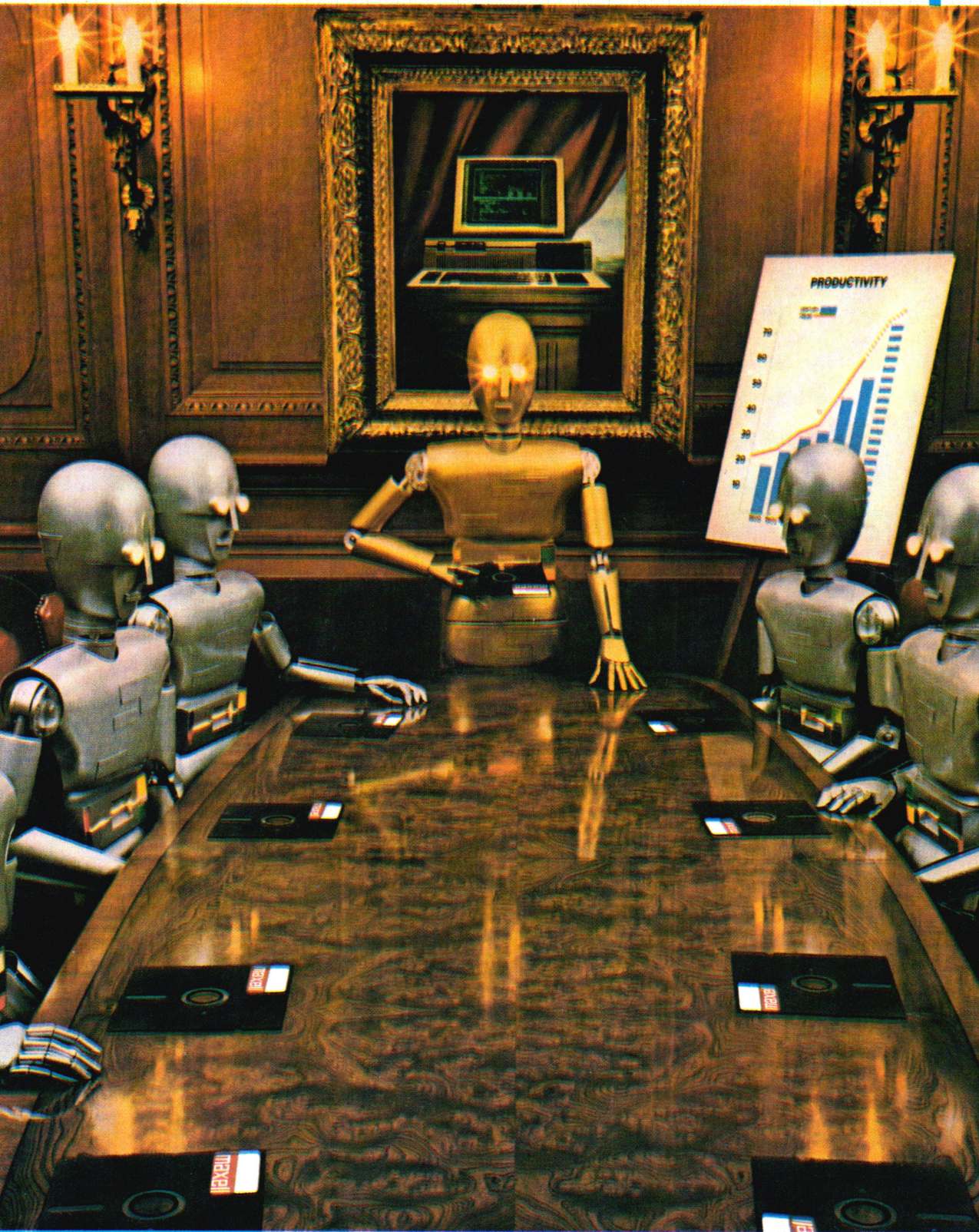
A un certo momento dallo schermo partirà un impulso, che agirà nella stanza, in quella casa, con quei bambini. Anche questa non è una novità assoluta; certi videoregistratori possono ricevere dal televisore domestico degli impulsi che li bloccano quando comincia la pubblicità e li riattivano quando ricomincia lo spettacolo da registrare.

Ma questa volta l'impulso agirà sui robot: i robot sul pavimento diventeranno vivi, e il bambino ne manovrerà due, quelli blu, contro gli altri due, quelli rossi che si muoveranno per impulsi che provengono dal video. Dunque il bambino non giocherà più da solo: giocherà col video, combatterà contro il programma televisivo, avrà in casa gli invasori venuti dallo spazio, pilotati dal satellite.

Il "Wall Street Journal" parlando di questo progetto ha previsto che potrà nascere uno dei business più colossali che si siano mai potuto sognare nell'industria dei giocattoli. Qualcuno ha già cominato a preoccuparsi. William H. Dietz, presidente del Comitato per il rapporto tra bambini e televisione in seno all'Accademia pediatrica americana, ha detto: "Siamo all'ultimo scalino per ridurre i bambini a cani da Pavlov". Altri, naturalmente, dicono che i bambini vivono già più degli adulti in dimensioni televisive e computerizzate.

I giapponesi studiavano da tempo degli accorgimenti tecnici per videogiochi che si possono fare al vivo, col televisore, durante la trasmissione di uno spettacolo. Nolan K. Bushnell li ha battuti sul tempo. Anche la grande Mattel, la casa madre della bambona Barbie, stava lavorando a un progetto analogo chiamato Captain Power, ma non sono ancora pronti neanche i prototipi.





ARRANGIAMOCI CON L'ALIMENTATORE SPECTRUM

Con lo Spectrum.

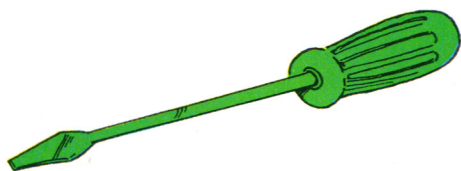
Amici e seguaci dello ZX Spectrum: vi siete mai accorti che il vostro computer fa talvolta degli strani ronzii e surriscalda?

Questo non è un problema da trascurare perché rischiate di trovarvi con un mucchietto di circuiti fusi al posto del computer. Eccovi, dunque, un consiglio utile, e semplice da applicare, per evitare tutto ciò.

Controllate l'uscita dell'alimentatore con un tester: se avete più di 10 V. vi consiglieri di attuare una piccola modifica. Si tratta di aggiungere all'alimentatore un circuito integrato stabilizzatore di tensione del tipo 7808 o 7805 con un condensatore ceramico.

Modificando così l'alimentatore eliminerete i ronzii e i pericoli di surriscaldamento e vi assicurerete il corretto funzionamento del vostro computer (almeno dal lato alimentazione).

Ovviamente questa modifica non vi creerà nessun problema con il collegamento delle varie periferiche.



Passiamo subito all'atto pratico.

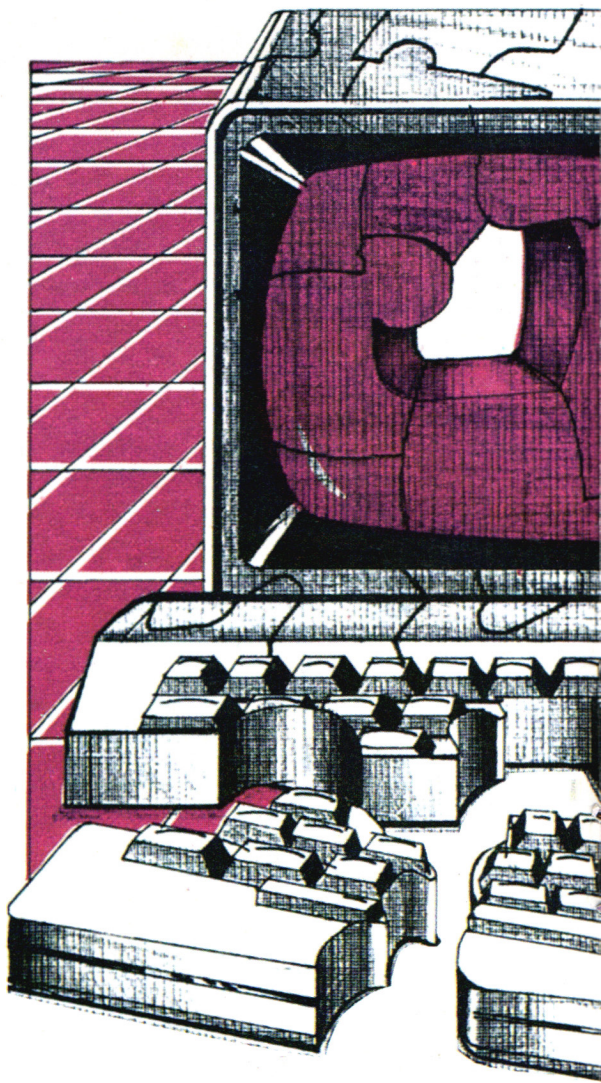
Procuratevi i seguenti componenti: circuito integrato stabilizzatore di tensione 7808 oppure 7809 - condensatore ceramico da 100.000 pF (Picofarad) - aletta dissipatrice delle dimensioni della faccia posteriore dell'alimentatore - LED diodo elettroluminescente verde o rosso - resistenza da 1 Kohm - interruttore 220 Volts 2 Ampere.

Vi occorrerà anche un saldatore stilo da 30 Watt, dello stagno di buona qualità per uso elettronico, un cacciavite, un trapano elettrico e un cavetto elettrico sottile.

Quando vi sarete procurati tutto l'occorrente, iniziate ad aprire l'alimentatore svitando le tre viti poste nella parte inferiore.

Vedrete al centro il trasformatore (composto da molte lamelle e avvolto di rame) con davanti i due condensatori elettrici (due cilindri grigi con varie scritte).

Estraete il fermacavo di gomma dalla sua sede per poter estendere il cavetto che porta l'alimentazione al computer; poi, praticate

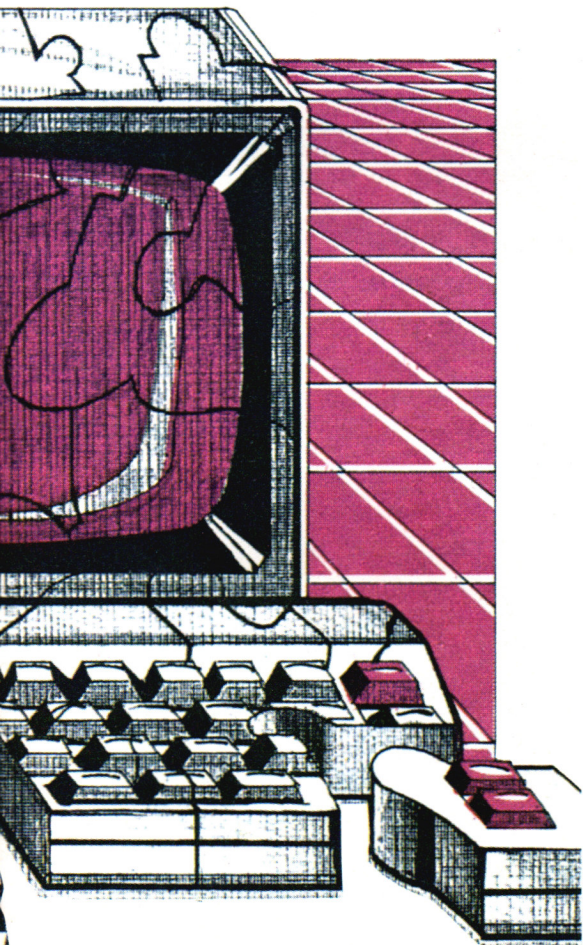


un foro nella faccia piatta dell'alimentatore. Montate quindi il circuito integrato stabilizzatore passando una vite attraverso il foro della sua aletta dissipatrice e il foro del contenitore del computer.

A questo punto, se siete perfezionisti potrete aggiungere un LED che vi indichi lo stato di accensione.

Se volete farlo, praticate un foro nel fianco del contenitore vicino alla parte posteriore in modo che i terminali del LED si trovino nella piccola camera posteriore interna del contenitore stesso.

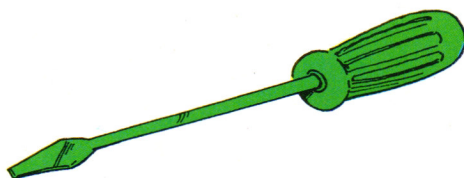
Veniamo alla parte elettronica: saldate su tre terminali del circuito integrato degli spezzoni di cavetto lunghi circa 15 centimetri e di

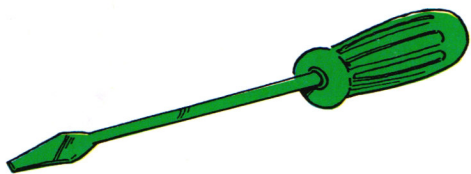


colore diverso e fateli passare nell'altro foro dell'aletta dissipatrice.

Se avete montato il LED, saldate sul terminale centrale dell'integrato un capo della resistenza da 1 Kohmn, mentre l'altro capo va saldato sul terminale più corto del LED.

Saldate ora un pezzo di filo dell'altro terminale del LED al terminale destro del circuito integrato.





Procedete ora a dissaldare uno dei due cavetti che portano la corrente allo Spectrum: dissaldate quello che rappresenta la parte inferiore del circuito stampato.

Saldate qui il cavetto che arriva dal terminale sinistro del circuito integrato.

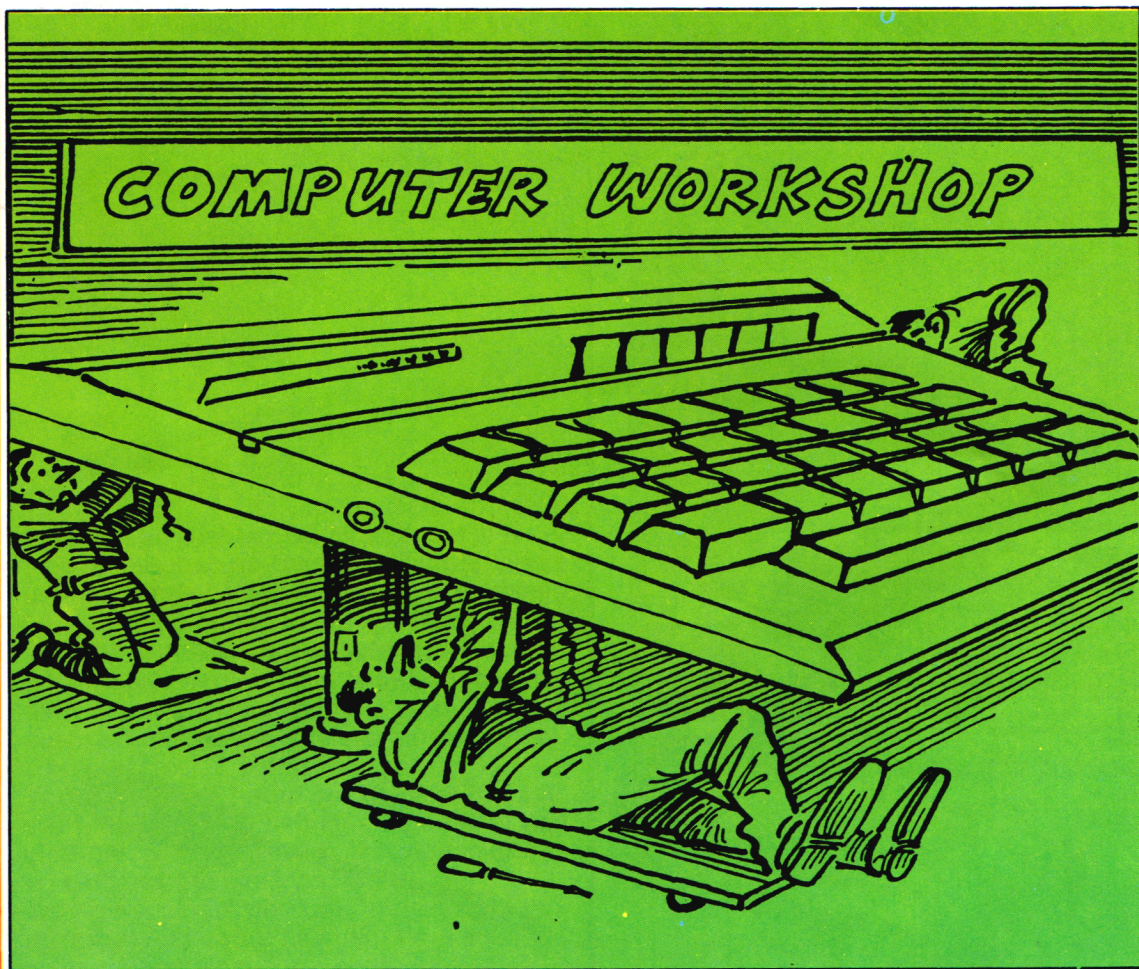
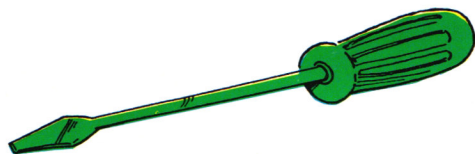
Saldate poi il cavetto collegato al terminale centrale; quindi prendete il condensatore ceramico e saldate uno dei suoi terminali sullo stesso punto di prima, quello segnato con il -; l'altro terminale va saldato al terzo cavetto del circuito integrato e, in tale saldatura, va

collegato anche il cavetto che avevate saldato prima.

Fatto tutto ciò, siete arrivati al momento cruciale: quello della verifica del funzionamento.

Il LED si deve accendere e all'uscita dell'alimentatore il tester deve segnare 8 V continui.

Se tutto corrisponde, l'impresa è riuscita! Ogni possibilità di fusione è scongiurata e a questo punto non vi resta che accendere il vostro computer e continuare a divertirvi con esso.



KWAH!

Riecco Kevin, no, non la superstar dei piccoli amici del topo, ma Kevin Oliver il cui alter ego è Redhawk. Per quelli che hanno perso l'avventura di Redhawk, lasciate che mi spieghi.

Questa è un'avventura con una differenza visto che la storia ha una vena comica che percorre tutto il gioco. Sei tu che crei il racconto comandando Kevin/Redhawk nella sua battaglia per sconfiggere il perfido Dr. Lee.

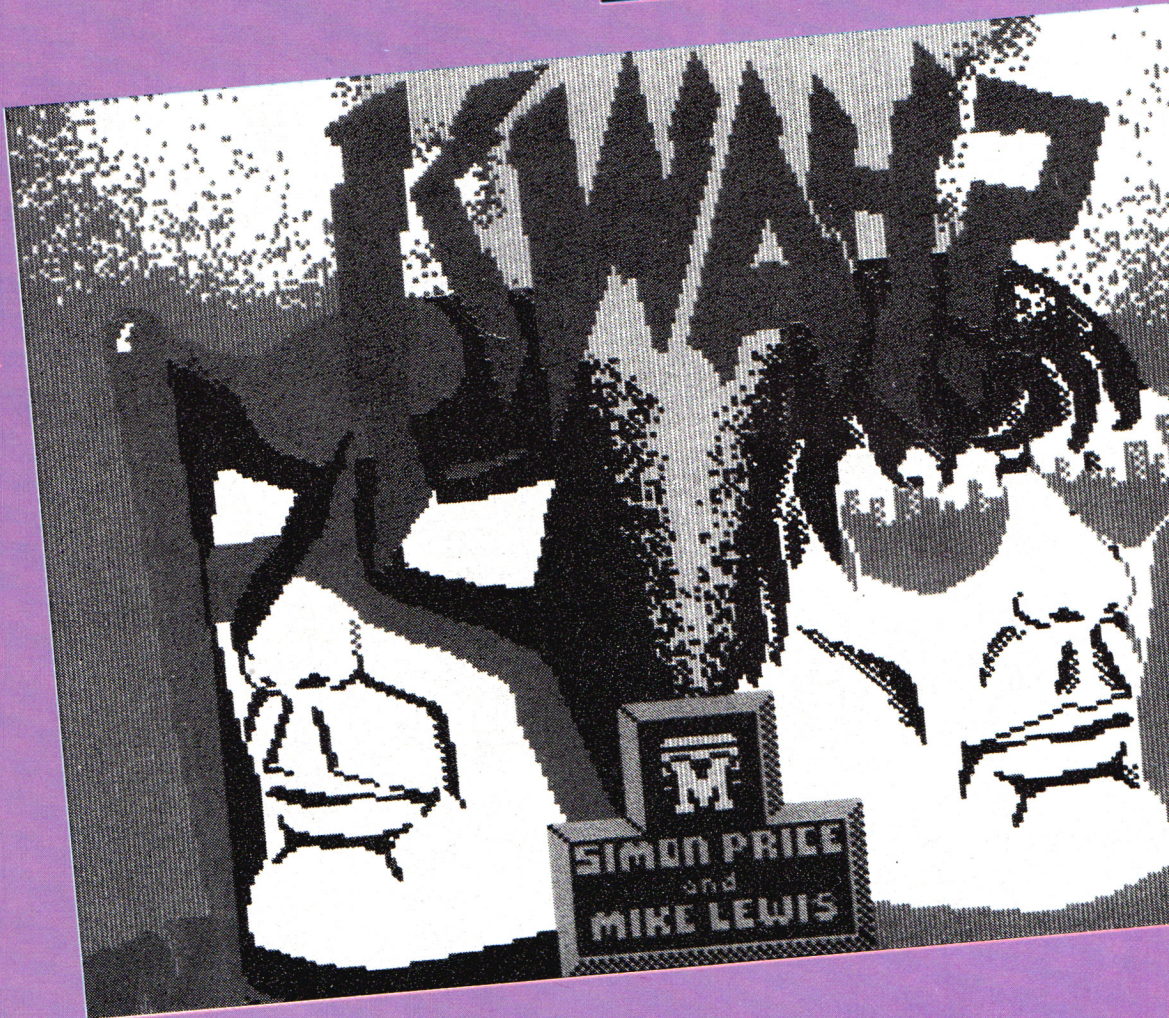
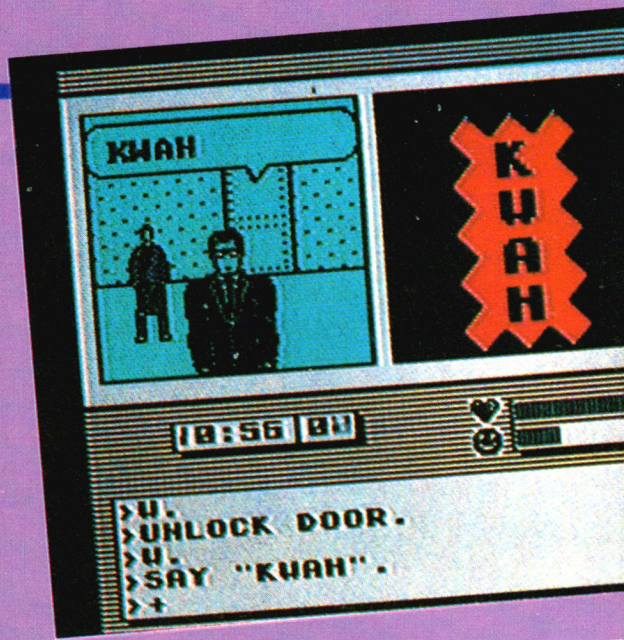
Lo schermo è suddiviso in tre zone principali. La striscia comica si rivela gradualmente in alto allo schermo man mano che si svolge la storia. Tre cornici sono presenti nello stesso momento e i grafici hanno uno standard molto alto. Al di sotto c'è un pannello della situazione, in basso invece, c'è il quadro di comando. Una parte di questa area elenca alcune delle principali chiavi che potrebbero essere scelte per facilitare la digitazione.

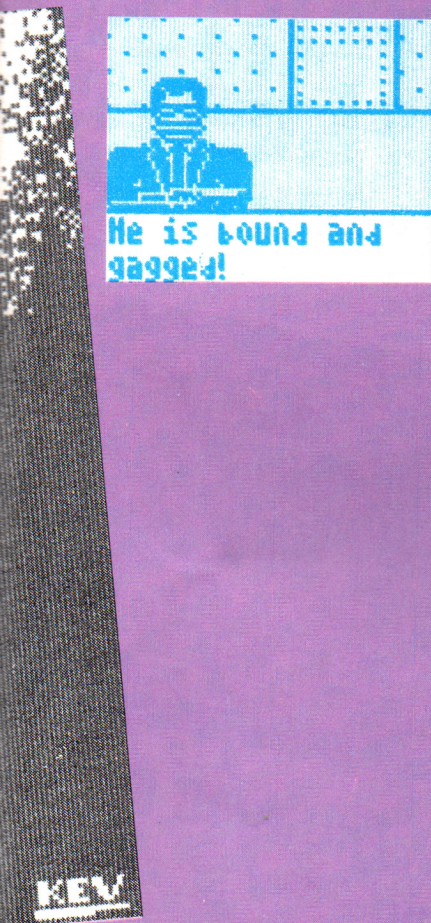
Redhawk è un super eroe le cui principali qualità sono la sua forza e la sua invulnerabilità. Kevin è la sua identità segreta e la metamorfosi da un personaggio all'altro avviene per mezzo della parola KWAH. In un lampo Kevin si trasforma in Redhawk e viceversa. L'ultimo compito affidato a Kevin è quello di penetrare nel quartier generale del Dr. Lee, il maledetto orientale, e sventare il suo piano di dominare il mondo.

Ci uniamo a Redhawk fuori del quartier generale davanti a un cancello che bisogna aprire. L'utilizzo della forza bruta non è d'aiuto visto che il codice di Redhawk non ammette vandalismi. Kevin ha con sé un lasciapassare, così può entrare nell'edificio. C'è un'altra cosa che Kevin dovrebbe fare a questo punto, ma non la dico altrimenti gran parte del gioco perderebbe il suo fascino.

Una volta dentro, Kevin incontra il Dr. Lee e ben presto viene intrappolato in una stanza piena di gas velenosi.

Dopo molti tentativi e difficoltà, Kevin incontra un altro prigioniero, Rik che è un fenomeno del computer, ed anche uno strano uccello che si chiama Redduck.





La missione di Kevin è quella di sventare tutti i piani del Dr. Lee e trovare il segreto del suo alter ego.

I compiti che devono essere realizzati da un Kevin un po' schizofrenico sono ingegnosi ma non troppo difficili se ci pensi un attimo. Per risolvere due dei tanti problemi è necessario l'uso di un video registratore, ma posso rivelare il segreto di come funziona solo se mi fate delle richieste scritte su biglietti da centomila.

È importante sapere che Redhawk può esistere solo per un limitato periodo di tempo, quindi, dovete stare attenti a non invocarlo inutilmente perché potreste aver bisogno delle sue capacità in qualsiasi momento.

Il "parser" che traduce il comando è una specie di piccolo rudere, ma il gioco è così divertente che compensa questo difetto. Per la maggior parte i comandi rispondono razionalmente, ma in certe occasioni il testo vi farà sapere che è visibile una certa cosa, mentre essi continueranno a negare questa presenza anche se farete domande al riguardo. Al contrario, il sistema "input" è eccellente perché potete muovere il cursore indietro fino ad una dozzina di comandi per permettervi di ripetere una frase che avete già usato. Il display mostra il tempo che trascorre quando Kevin va in giro per svolgere il suo incarico, l'ammontare dell'energia che resta a Redhawk ed anche le uscite disponibili.

Quando Redhawk rimane senza energia si trasforma in un noioso Kevin. A questo punto l'energia di Redhawk comincia lentamente a ricrearsi e così è pronto per la prossima conversione.

KWAH? È una piccola grande avventura che piacerà ai principianti ed agli esperti di computer games. Redhawk merita di diventare popolare ed io tengo le dita incrociate per poter sentire ancora il grido di Kwah nelle future creazioni della Melbourne House.

Cristina Barigazzi

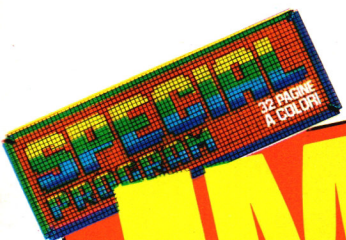
**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 33 - in edicola il 12 maggio**



IMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64
N. 24 - in edicola il 2 maggio

PLAYGAMES

INTERNATIONAL

TOP

PER IL CBM 64
N. 21 - in edicola
il 12 maggio

AMERICA'S CUP

Non tutti si sono potuti permettere di volare a Perth per vedere cosa faceva Italia o Azzurra. Ora i proprietari del Commodore 64 possono sperimentare i brividi e i rovesciamenti di situazione di questo gioco. Tutto ciò per concessione della Armchair Action, una casa di software australiana.

Una volta che il gioco è stato caricato siete pronti a scegliere se volete combattere con un amico o col computer. Dovete allora fare alleanza con un Paese particolare. Una volta che le opzioni sono state disposte, dovrete scegliere a quale livello volete gareggiare: tra gli amatori, i club e la coppa America.

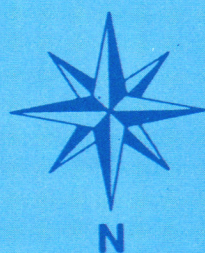
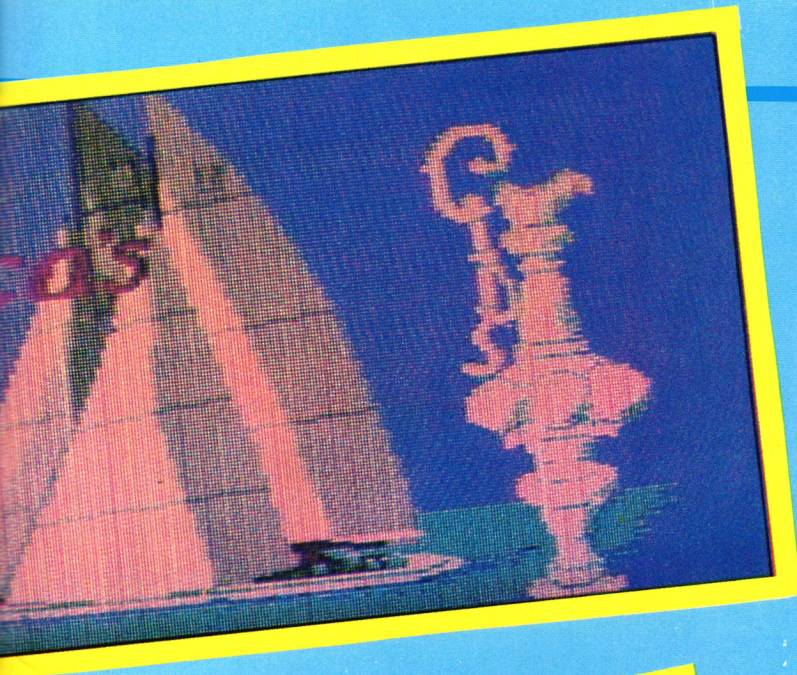
Alla partenza, il livello dell'amatore è l'unico nel quale potete avere delle chances. Il vento non è così forte, non cambia direzione ed il computer può fallire quanto voi. Il livello club richiede più abilità ed il computer pone delle difficoltà anche se le stesse sono superabili. Per giocatori esperti la coppa America è il livello che ha il vento a 30 nodi e la possibilità di variare direzione.

Per mettere in grado il giocatore di fare il meglio con il suo yacht, ci sono sei vele tra le quali scegliere, tre genoa e tre spinaker. Usandole correttamente è possibile fare il meglio in base a come avete il vento, variando dai colpi di vento leggero alle tempeste. In ogni gara il percorso è lo stesso e richiede una grande abilità nel cambiare le vele e nel fare manovra.

Per accentuare la realtà del gioco sono stati mantenuti tutti gli originali protocolli di corsa impartendo anche dieci secondi di penalità ad ogni errore.

Bisogna avere cura quando si sistemano i fiocchi oppure potreste perdere un uomo in mare. Soprattutto la coppa America è molto piacevole. Una conoscenza del percorso potrebbe aiutarvi ma non è essenziale specialmente perché il manuale ha una sezione dettagliata delle regole e dell'uso delle vele.





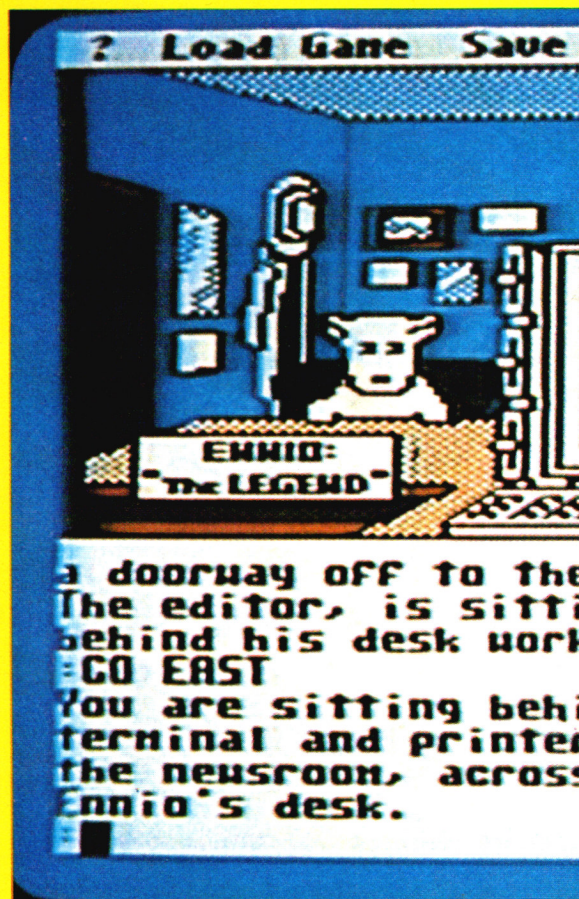
TASS TIME

Nella città di Tonetown può accadere di tutto. Voi non siete dei turisti siete lo stesso spaesati. Prima recatevi da Freddie per uno spuntino e per folleggiare poi andate al party notturno a Tonetown.

Poiché siamo nella settima fase lunare dell'anno, Zaha ed i Daglets faranno un concerto nel parco suonando il loro ultimo successo, Tass, sul tono di Zag. Abbastanza forte da fracassarvi il cranio.

Ma non è tutto quello che abbiamo trovato a Tonetown, ci sono lavori molto più seri da sbrigare. Gramps è scomparso dal labirinto nella sua capanna di legno come se fosse andato a dormire nonostante tutto quel chiasso, sparendo in un'altra dimensione e lasciando alcune note in merito alle investigazioni e di come correre a tutta velocità nello spazio e lasciando anche qualche cosa da fare con la pizza con acciughe. Così per poterlo trovare attraverso gli urli, voi dovete seguire le impronte del suo amato cane.

Emergete in un edificio situato a Tonetown il cui proprietario è Franklin Snarl, per scoprire che Spot ha effettuato un cambiamento radicale ed è diventato Ennio, un cane reporter

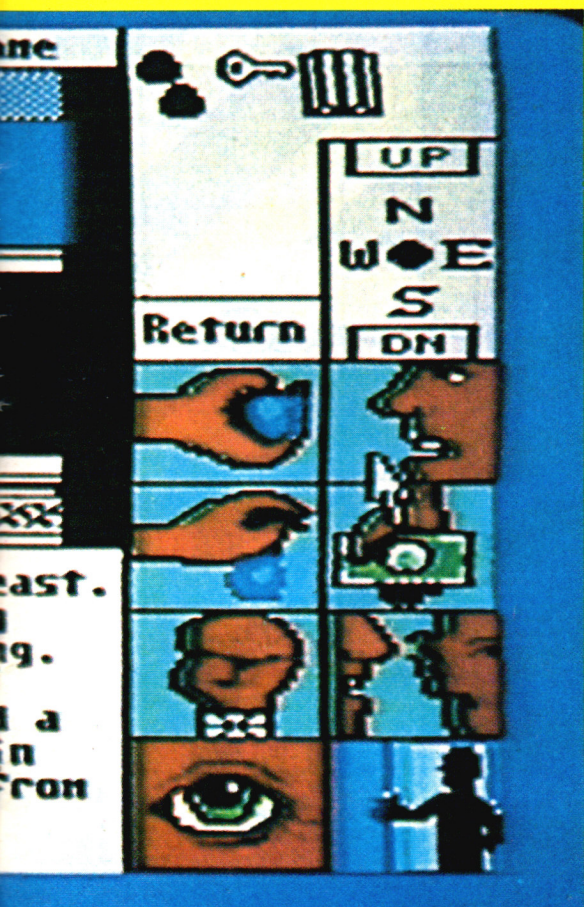


del giornale di Tonetown. Non tutto sembra conciliante al vostro arrivo. I turisti non sono benvenuti e di conseguenza anche la vostra apparizione. Le persone locali sono un gruppo grazioso e bisbigliano "stupido turista", dietro le tue spalle.

Per tutto il tempo dovreste guardarvi da Snarl che vi cattura con regolarità sorprendente e vi conduce verso i coccodrilli. C'è un programma di salvezza del quale certamente farete buon uso pertanto quando percepirete che state diventando una "tazza", datevi da fare.

Tass Time è certamente una avventura diversa. È stata scritta dallo stesso team che fece Mindshadow e viene presentata nello stesso formato di Borrowed Time. Ciò significa che avete una larga finestra grafica in alto a sinistra, un testo sotto, un inventario di figure in alto e comandi a tastiera a destra.

Le parole lasciano un po' a desiderare e sebbene l'analizzatore accetti comandi multipa-



role, alcune volte dà risposte come "Spot vai al laboratorio" e rispettivamente "tu non puoi portare Spot al laboratorio". Presumo sia comunque un gioco capriccioso.

Come Borrowed Time, molte delle sprites sono animate e vi è una superba sequenza con Spot che salta avanti ed indietro nel laboratorio. Ci sono inoltre effetti sonori. Il tichetto dell'orologio situato nel primo locale vi porterà piano piano alla pazzia mentre si accende il cerchio ed avrete un senso reale di potenza. Ma il mio luogo preferito è il concerto rock all'aperto dove il suono è veramente il massimo.

Ci sono degli indovinelli da risolvere e un momento drammatico quando state per ritornare indietro per aver fatto un buon lavoro per l'editore di Tonetown. Quasi inspiegabilmente tutte le cose sembrano sbagliate e voi saltate per aria.

Il quadro si completa con la quarta pagina del Tonetown Times che contiene indizi ed informazioni del mondo sul quale vi trovate.

Bruno Stratta



LA BOTTEGA DEL CHIPO

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Superfantastico!!! Vi presentiamo ancora per una volta due fra i più organizzati e incredibili computer Club d'Italia oltre 5000 programmi ognuno con circa 200 suoi sparsi in tutta la nazione.

Possiedo uno Spectrum oppure un Commodore? Cosa aspetti allora iscriviti ai rispettivi «Club Spectormania» oppure «Club Commodormania», decine di agevolazioni ti attendono, come il 50% di sconto su tutto il nostro software, il notiziario mensile gratis ecc. Tassa iscrizione annuale: Club Spectormania L. 6000, - Club Commodormania L. 10.000.

Club Spectormania/Commodoriana - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905.
● Cerco nastri interessanti per il 64 a prezzi non troppo alti e mi interessa il programma per trasformare il 64, in ZX Spectrum.

Tony Zappalà - Via Cassia, 1280 - Roma - Tel. 3767957.

● Vendo 181 programmi per ZX 48K e 94 per CBM 64. Compro qualunque tipo di computer in buone condizioni ed a basso prezzo.

Acetta Vincenzo - Via Cavour, 134 - Carlentini (SR) 96013 - Tel. 095/991180.

● Vendo per Spectrum giochi a L. 1000 cad: Xevious, Terra Cresta, Marble Madness, Cobra, Scooby Doo. Oltre 1200 titoli. Interfaccia che protegge e copia. Tutto su nastro microdrive e disco a L. 65.000.

Agostini Alessandro - 1ª Strada, 9 Bellocchi - Fano (PS) 61032 - Tel. 0721/854514.

● Commodorissimi cerco proprio voi! Per formare un club, scrivetele e vi dirò come. Il mio club vi fornirà di favolose sorprese sul computer. Simone - Via Roma, 19 - Candia Canavese - Tel. 011/9834748.

● Vendo giochi per lo Spectrum a lire 1000 l'uno!!! Se comprate 20 giochi ne avrete 2 in regalo. Ultime novità: Paperboy, Jack Nipper, Dragon's Lair, ecc.) e grandi classici: Commando, Rambo Caudron II, ecc. Cerco possessori del fantastico ZX Spectrum 128K + 2. Annuncio sempre valido e lista in rinnovo tutti i giorni!

Fabio Pasotti - Via Rosselli, 41 - 20010 Canegrate (MI) - Tel. 0331/401283.

● Vendo causa passaggio sistema superiore: ZX Spectrum 48K + joystick + manuale in italiano + cassetta d'istruzioni + registratore a L. 200.000 o cambio con CBM64.

Alessandro Ceccarelli - Via Bellini, 27 - Bovisio M. (MI) 20030 - Tel. 0362/592057.

● Vendo eccezionali giochi per ZX Spectrum. Ultimi arrivi dall'Inghilterra tra cui: Cobra, Fist II, 1942, Paper Boy, ecc. ecc. Prezzi modici (1500-2000 L. cad.) Telefonare tutti i giorni verso le 20.00. Francesco Faita - Via F.lli Rosselli, 59 - La Spezia - Tel. 0187/20227.

● Vendo giochi per ZX Spectrum 48K a L. 2000 l'uno (compresa cassetta) ne ho di tutti i tipi Batman, Asterix, Commando, Highlander ecc. Cerco Miami Vice e Dragon's Lair e tanti altri. Posso fare anche scambi.

Placchi Simone - Via Marsala, 68/C - Verona - Tel. 916123.

● Cerco Impossible Mission e Zaxxon per Sinclair ZX Spectrum per un valore massimo di L. 4000 entrambi. Telefonare ore pasti per informazioni. Andrea Marcantoni - Via Condino, 44 - Tione (TN) - Tel. 0465/22308.

● Vendo/scambio moltissimi programmi dall'Inghilterra. Tutte le ultimissime novità del mercato

inglese. Prezzi a partire da L. 500. Chiedere o inviare la vostra lista. Risposta assicurata a tutti e subito. Io possiedo lo ZX Spectrum 48K.

Emanuele Marinelli - Via Alfieri, 46 - Torremaggiore (FG) 71017 - Tel. 0882/291172.

● Vendo giochi da sballo: Lotta Greco-romana, Popeye2, Karate Champs 1-2-3, Karate Kidd, Spectrum Clone, Lotta libera, Catch, Essemme, Rit. al Futuro, Fuga da New York, Donald Duck e altri 1000, cerco: Fairlight, Karateka, Championship Boxing.

Mauro Friundi - Via Istria, 10/C - Fertilia (SS) - Tel. 079/930174.

● Vendo più di mille programmi per Spectrum 48K, novità inglesi, e alcuni numeri di Special Program e Playgames. Cerco giochi dell'Activision e Atari per Spectrum.

Gaddi Massimo - Via A. Lugnan, 13 - Grado (GO) - Tel. 0431/84337.

● Vendo giochi assurdi come Rambo II, Commando, Frank Bruno's Box, Samantha Fox S.p., Roc'n'Wrestle, Barry Mc Guigan, Ghostbusters, Asterix, Dragons Lair per ZX Spectrum a prezzi stracciati. Approfittatene.

Marco Veronesi - Via Rosse, 49 - 41035 Massa F.inese (MO) - Tel. 0535/99528.

● Vendo ZX Spectrum 48K + Trasformatore + Interfaccia Kempston + 220 Giochi + Manuali d'uso in Inglese + Joystick Gun Shot 2 + Cassetta originale "Ye Are Kung Fu" + 40 F.iste a L. 400.000

Guidoboni Federico - Via dei Gracchi, 293 - Roma - Tel. 350410.

● Vendo Sinclair ZX Spectrum + 48K, Interface 1, Interface 2, 2 Microdrives, Stampante AlphaCom 32, 4 cartucce, S Microstrati, Joystick e numerosi programmi e giochi su cassetta L. 800.000. Andrea Sogliani - Via Kennedy, 7B - Venegono Sup. - Tel. 0331/859405.

● Lo Spectrum Club di Monza cerca soci/iscrizioni annua (L. 10.000). Il Club propone di scambiare Software. Ricordate di spedire la vostra lista!!! Aderite in tanti!!! Ciao!

Mirco Pellegrini - Via G. Agnesi, 7 - Monza (MI) 20052.

● Spectrum 48K plus + registratore + 200 programmi + 3 libri + copritastiera per passaggio a sistema superiore a L. 350.000.

Maurizio Pieretti - Via Togliatti, 68 - Pieve a Nievole (PT) - Tel. 0572/83642.

● Attenzione!!! Vendo giochi per Spectrum su nastro come: Dragon's Lair, Scooby-Doo, Popeye, 1942, Rambo II, Farlight I e II, e altri 300 giochi alla irrisoria cifra di lire 600 l'uno più spesa spedizione.

Dino Picconi - Via G. Verdi, 9 - Guidonia (Roma) - Tel. 0774/302535.

● Per passaggio a sistema superiore vendo ZX Spectrum plus con uscita suono attraverso cavo antenna e due prese joystick compatibili Sinclair + interf. Kempston + registratore Sony mai usato a lire 300.000. Per informazioni telefonare dopo le 22 (solo Campania) a:

Antonio Nicoletti - Via G.B. Lama, 7 - Salerno - Tel. 089-355229.

● Vendo ZX Spectrum 48K + joystick + 226 giochi + cassetta introduzione + ottimo affare. Telefonare ore serali (17-21)

Serra Giovanni - Via Mangionello, 30 - Maglie (LE) - Tel. 0836/21255.

● Il sottoscritto Renna Antonio di anni 13 abitan- te a Andorno Micca prov. VC 13061 in via Paolo

Gagliardini, 3 vuole fondare un Program Club dedicato al seguente computer Sinclair ZX Spectrum. Resto in attesa del vostro diploma e del materiale di lavoro per la gestione del mio club.

● Vendo ZX Spectrum 48Kram + TV Bianco e nero anatomico adatta per computer + joystick Kempston + registratore + 2 libri del valore di L. 50.000 + 250 giochi di alta grafica senza TV L. 250.000 con TV L. 350.000 il tutto ancora imballato. Amato Antonino - F.lli Aiuto Lotto, B/2 - Trapani - Tel. 0923/33290.

● Offertissima! Vendo i seguenti giochi per lo ZX Spectrum 48K: Flight Simulation, Reversi, Chess, Dackgammon. Tutto al prezzo eccezionale di L. 8.000.

Ivan Falchi - Via delle Fracche - Nuoro - Tel. 36541.

● Vendo ZX Spectrum 48K - Trasformatore + Interfaccia + 220 giochi + manuali d'uso in inglese + Joystick Gun Shot 2 + cassetta originale "Ye Are Kung Fu" + Go Riviste a L. 400.000. Guidoboni Federico - Via dei Gracchi, 293 - Roma - Tel. 350410.

● Vendo cassette con giochi o utility tra i migliore per Spectrum 48K a L. 10.000 compresa cassetta. Richiedere lista programmi, sarà inviata gratuitamente.

Costa Maria Teresa - Piazza Bernardi, 39 - Canale 12043 Cuneo - Tel. 0173/65571.

● Compro per ZX Spectrum 48K Rambo, Commando, Green Beret, Golf. Interfaccia per Spectrum a poco prezzo.

Claudio Lamberti - Via Guido de Ruggiero, 5 - Napoli - Tel. 081/240564.

● Cerco possessori di Spectrum 48K per scambio, vendite, acquisti di ultime novità inglesi. Massima serietà.

Telefonare ore pasti. Annuncio sempre valido. Tevoni Massimiliano - Via Spolverini, 37 - Verona 37131 - Tel. 045/529312.

● Cerco Dragon's Lair su nastro con buona grafica. Sono disposto a cambiarlo con 10 Games a vostra scelta (naturalmente tra i migliori che possiedo). Rivolgersi a:

Manzoni Claudio - Via P. Micca, 3 - 14100 Asti - Tel. 0141/56738.

● Cerco più di 600 prg. su nastro. Da 1 a 10 prg. lit. 2000 cad. da 11 in su lit. 1500 cad. Richiedere lista. Inoltre vendo interfaccia per duplicare programmi da due registratori.

Manzoni Claudio - Via P. Micca, 3 - 14100 Asti (AT) - Tel. 0141/56738.

● Vendo per CBM 64 su disco o cassetta tutte le novità tra cui: Green Beret, Leader Board, Two on two, Samantha Fox, Knight Games, The way of tiger, Street Hawk, Mugsy Revenge, Visitors, B Dash III, Gost'n Goblins, Goonies, Uridium, Popeye 2, Red Hawk e tanti altri max. 3500 cad. Rivolgersi a:

Alessandro Favina - Via Ferrareeche - Caserta - Tel. 321604 (0823).

● Vendo programmi solo su nastro per CBM 64; Dragons' Lair, Bomb Jack, Music Composer, Azimuth Controller, Ghosts 'n Goblins, Rambo II, Zorro, Caudron, Kung Fu Master, Uridium, Ping Pong, Golf 3D, Il Catch ecc. Inviare francobolli per lista. Massima serietà.

Carlo Giordano - Via Torre Lama, 128 - Bellizzi (SA) 84092 - Tel. 0828/52731.

● Vendo 42 cassette istruzione conosco il Computer diretta dal Computer per C64 a prezzo ragionevole; chi compera avrà un gioco a propria scelta

regalato e tre porta cassette omaggio. Telefonate e non ve ne pentirete.

Mamino Davide - Via Medail, 23 - Bardonecchia (TO) - 0122/9248.

● Eccezionale!!! Vendo cassette per C64 in ottime condizioni di special PlayGames, Special Program, Peek Poke ecc. Prezzi ragionevoli. Offerta sempre valida, telefonate, non rimarrete delusi.

Mamino Davide - Via Medail, 23 - Bardonecchia (TO) - Tel. 0122/9248.

● Comprò i seguenti giochi per CBM 64 su nastro a prezzi ragionevoli: Rocky, Popeye, Impossibile Mission, Zaxxon, Raid Over Moscow, Mr Robots, Hulk, Decathlon, Quo Vadis, Falcon Patrol, B.C., Jungle Hunt.

Loizzi Nicola - Via Padre Pio, 12 - Valenzano (BA) - Tel. 080/8771747.

● Vendo giochi per CBM 64: 1942, Micky, Go for the Gold, Uchimata, Hot Wheels, Fist II, Paperboy, The New Football Soccer (Sala giochi); Mission AD.

Caverzasi Stefano - Via I. Aleandri, 93 - Macerata (MC) - Tel. 0733/44654.

● Vendiamo favolosi giochi su cassetta per CBM 64 tra cui: Rambo, Ghostbusters, Simulatore di volo, Raid Over Moscow, Beach Head II, Karate Kid. Prezzi modici.

Strano Alessandro - Via Riace, 29 - Riccione (FO) - Tel. 0541/610427.

● Cerco per CBN 64 i seguenti giochi: Rocky, Commando I II III, Pitfall II, Summer Games II III, Rambo I, Pit Stop II, Biliardo, Gremlins.

Stefano Cassani - Via Giorgio Solero, 8 - Alessandria.

● Desidero effettuare scambio di programmi giochi, utilities. Ne possiedo 1720. Per avere la mia lista. Prego voler indicare se si è in possesso di un drive o di un registratore. Mandate la vostra a: Silvio Picardo - Via Telesforo, 16 - 71100 Foggia - Tel. 611884.

● Vendo/cerco/trovo i seguenti giochi: Winter Games, Impossibile Mission, World II, Strip Poker II, Select I e II, Bruce Lee, a prezzo di L. 8000 l'uno.

Giancarlo Neirotti - G.B. Rossano, 82 - Rivolletti (TO) - Tel. 9594162.

● Vendo per CBM 64, vendo calc result expanded, multiplan, Top professional rispettivamente a L. 40.000, L. 30.000 e L. 25.000. Tutti su disco.

Pietro Stocchi - Costa San Giorgio, 35 - Firenze - Tel. 055/2340450.

● Vendiamo raccolte mensili dei più bei giochi e programmi per C 64. A prezzi modici. Per avere liste gratuite scrivere o telefonare. In gennaio si avrà il famoso Dragon's Lair parte II.

Tiziano Rossi - Via Stanga, 11 - 37139 Verona - Tel. 045/565012.

● Vendo favolosi giochi per C 64 a L. 500 l'uno. Telefonare dopo le ore 20.

Aldo Sapucci - Via Giangi, 4 - Rimini (FO) - Tel. 386368.

● Vendo per CBM 64: Commando, Ghosts n Goblins, Tau Ceti, Rambo, Karate, Sintetizzatore, Voce, Simulatore di Spectrum ecc. Ne ho circa 500. Inviare L. 1000 in francobolli per la lista a: Lopatriello Emanuele - Via Giovanni di Giulio, 64 - Pisticci (MT) - Tel. 0835/433697.

● Club G e C SOFT vende i migliori giochi del 64 a prezzi molto trattabili: Missione Impossibile, Pistop 2, Summer Games II, Winter Games e moltissimi altri: prezzi trattabili.

Guio Font Graziano - C.so Allamano, 72 - Rivoli (TO) - Tel. 011/9592233 ore pasti 2,30/8.00.

● Cambio, comprò programmi per il C64. Ho migliaia di programmi. Attenzione, cerco compilatore Simon's e l'interprete "C". Sono molto disposto allo scambio dei programmi. Annuncio sempre valido. Rispondo a tutti. Ciao!

Antonio Fiorito - Via Pasubio, 54 - Torremaggiore (FG) 71017 - Tel. 0882/281899.

● Vendo/scambio giochi per C64 su nastro/disco. Arrivi di novità ogni settimana. Vendo a prezzi bassi i giochi/manuali ed altro (Speeddos e cartuccia Isepic per proteggere qualsiasi gioco).

Gianni Cottogni - Via Strabimbo, 23 - 10010 Carro-ne (TO) - Tel. 0125/712311.

● Vendo listati per CBM 64, Spectrum 48K, T199, VIC 20 a L. 1500 l'uno. Richiedere la lista di tutti i giochi. Recapitare l'importo per mezzo di vaglia postale.

Bassi Barry - Via Donati, 5 - Bagnacavallo (RA) - Tel. 0545/60831.

● Comprò e cerco da voi, cari amici comodoriani, il gioco Dragon's Lair per CBM 64. Telefonare

ore pasti o scrivere a:

Galli Ivan - Via Bisbino, 3 - Beregazzo (CO) - Tel. 988132.

● Vendo Cartric per CBM 64 con il gioco "Radar Rat Race" a L. 10.000 o anche meno. Telefonare ore pasti.

Duccio Bonato - V. Oropa, 22 - Biella (VC) - Tel. 30288.

● Vendo cassetta War Games n. 5 C 64 istruzioni incluse. Prezzo da stabilire. Per informazioni scrivere a:

Biani Giovanni - Via Asiago, 38 - Catania - Tel. 373244.

● Vendo videogiochi di tutti i tipi prezzi megaultrafantastici Kung Fu, Master, Samantha Fox in Strip Poker ed altri 200.

Eric Falzone - Via Andrea Gloria, 21 - Rubano (PD) - Tel. 631246.

● The divine comedy, the Way of the tiger, Uridium, soccer, superstar ping pong, biggles, beach head II, yie ar kung fu, transformers, Frank Bruno boxing, Geoff strongman. Telefonare ore 14.30 in poi.

Massimo Zavaglia - Via San Giovenale, 94 - Rimini - Tel. 0541/735462.

● Comprò cassetta per CBM 64 "Indiana Jones" "Ghostbusters".

Gullà Giuseva - Via Oretto, 344 - Palermo - Tel. 441078.

● Scambio programmi per CBM 64. Assicurare una risposta. Cerco compilatore Simon's e manuali vari riguardante l'Hardware e software. Annuncio sempre valido. Scrivere o telefonare (14,00-17,00 e 20,30 in poi).

Fiorito Antonio - Pasubio, 54 - 71017 Torremaggiore (FG) - Tel. 0882/281899.

● Comprò dei bei giochi con il prezzo inferiore alle 2000 lire come: Rocky, Indiana Jones, per il commodore 64 su cassetta.

Baldanza Domenico - Via Piave, 130 - Naro (AG) 92028 - Tel. 956905.

● Vendo tutte le ultimissime novità per CBM 64 tra cui, Ghosts'n Goblins, Dragon's Lair, Asterix, Miami Vice, Sanxion, Jack the Nipper, Thai Boxing, Summer Games I e II, Winter Games ecc.

Gobbini Carlo - Via Circ. Sud, 11 - Manciano (GR) - Tel. 0564/629207.

● Vendo giochi registrati in cassetta per CBM 64 da L. 1000 a 10000 dispongo di Superman Mario Bros, Gostin Goblins, Bomb Jack, Visitor. Telefonare al 798227 dalle 13 alle 14.30.

Christian Ragni - Via Mazzini, 28 - Azzano E. (BO) - Tel. 798227.

● Comprò a prezzo ragionevole i giochi per Spectrum 48K: calcio con replay, Hyper Sport, Moto Cross, Indiana Jones, Rally, Bruce Lee, ecc.

Palermo Andrea - Via Ciostel, 10 - Auronzo (BL) - Tel. 0435/99776.

● Vendo 60 giochi o utility o avventure a L. 35.000. I giochi sono col turbo. Inoltre vendo programma ZX Spectrum Machine code assembler L. 15.000. Scrivere preferibilmente. Pagamento contrassegno.

Angelo Fonzeza - Via Lago di Viverone, 8 - Taranto - Tel. 099/336901.

● Cerco i seguenti giochi per Spectrum 48K: Commando, Rambo, Fist II, Mikie, F. Bruno's Boxing. Prezzi modici, oppure cambio con: Match Day, Match Point, Spy Hunter, Green Beret, Pyjamarama e altri. Massima serietà. Telefonare la sera dopo le 18.00 o scrivere a:

Andrea Schena - C/O Capitaneria di Porto - 70100 Bari - Tel. 080/216860.

● Il "Club Spectumat" vende a prezzi irrisori ultime novità per Spectrum 48K. Scrivere o telefonare (dopo le ore 20 alle 22) Spediremo lista software. Annuncio sempre valido!!!

Tevo Massimiliano - Viale Spolverini, 37 - Verona 37131 - Tel. 045/529312.

● Comprò Sinclair Interface 1. Eventualmente con Microdrive. Telefonare al pomeriggio.

Filippo Amadini - Via 1 Maggio, 11 - Mesero (MI) - Tel. 02/9789249.

● Vendo per Spectrum un corso di assembler in 4 lezioni a lire 2500, ad alcuni listati di giochi e di utilità.

Bolelli Massimiliano - Via Fiume 25/2 - Bologna 40050 - Tel. 054/860754.

● Vendo per CBM 64 fantastici giochi come: World Games, Parallax, Int/Karate, Winter Games, Bruno's Boxing, Beach Head I e II, Horror Show, Rambo I e II, Hulk, Kane, V8, Tour de France, Leader Board, Nexus I e II, 48K Sim, Dragons Lair e moltissimi altri ad un prezzo max di 1000 L. Telefonate per lista!

Pier Paolo Borghi - Via Dietro il Rio, 27 - Roteglia (RE) - Tel. 0536/851792.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 come Uridium, Paradox, Dragon's Lair, Who Dares Win II, B.C. II, Ghosts'n Goblins, Miami Vice, Bomb Jack, Green Beret, Visitors ecc. Telefonare ore pasti (2,30) o serali (20,00).

Bracci Paolo - Via D. Jachino 81 - Roma - 5981834.

● Vendo/scambio i migliori programmi per C 64 (Asterix And the Magic Cauldron, Cauldon II, Iridis Alpha, Nexus, Parallax, Pragns Lair e mille ancora). Inviatemi le vostre liste o richiedetela a: Luigi Bambaci - Via Mandanici, 105 - 98051 Barcellona P.G. - Tel. 090/9702412.

● Vendo programmi per ZX Spectrum a prezzi molto bassi. Dispongo delle ultime novità inglesi (Ghost'n Goblins, Robin Hood, Batman, Ninja Master, Highway, Encounter I e II, Jungle Job, Commando). Richiedere lista allegando 600 lire in francobolli.

Anorelli Giancarlo - Via Garibaldi, 160 - Barrafranca (Enna) - Tel. 0934/964415.

● Causa servizio militare vendo ZX Spectrum 48 a L. 100.000 (centomila). Regalo il nuovissimo programma "Meoli is tosto" con "W gli Hacker".

G. Lunetta - Via Arduino, 10 - Asti - Tel. 0141/213571.

● Disponendo di oltre 300 programmi per Spectrum 48K, favolosi giochi ed utilities a Lit. 4000 cad cassetta con 10 titoli a Lit. 30.000. Cassetta con 30 a lit. 50.000.

Maurizio Falzone - Via B. Bianco 123/8 - Genova - Telefono 010/251500.

● Vendo Spectrum 48K + registratore + tutti cavetti annessi e trasformatore + manuale + circa 160 giochi. Tutto a L. 150.000. Solo zona Roma. Possibilmente telefonare dopo ore 9.00 pomeridiane.

Cammilli Alessandro - Luigi Ronzoni, 82 - Roma - Tel. 5310472.

● Vendo per Spectrum 48K i migliori giochi mai visti per lo Spectrum tipo: Tau Ceti, Kung Fu Master, Gyroscope, Batman. Ancora Gost'n Goblins, etc. a sole lire 500 l'uno.

Andrea Antonelli - Viale di Porto 263 - Molcaresse (Roma) - Tel. 6468008.

● Vendo per ZX Spectrum 16-48K i seguenti giochi: Ulisse, Drago, Galaga, Azzard, Cartoon, Zio Beo, Extra, Il Gatto, Licantrapus L. 5000 a cassetta.

Paolo Vincenzi - Via Cervese - Vesena 2060 - Tel. 381735.

● Vendo per Spectrum 48K: raccolta 1: Top Gun, Nightmare, Rally, Rambo II, Light Force, Dan Dare. Raccolta 2: Super Cycle, Glider Rider, That's the spirit, 1942, Lords of midnight, Lair I e II. Raccolta 5: (Le Adventures): The Boggit I, II, III, Hunchback, Spiderman, The Snow Queen. Ogni raccolta costa L. 10.000 escluse spese spedizione. Posseggo altri 1000 programmi che vendo a L. 2000 l'uno (purché non inclusi nelle raccolte). Cambio ogni raccolta con 2 fra questi giochi: Barry Mc Guigan, Cauldron II, The Goonies e avventure come Gremlins, Hulk o altre molto belle.

Lotti Fabrizio - Via Carducci, 55 - Fucecchio (FI) 50054 - Tel. 0571/20708.

● Vendo ZX Spectrum 48K Issue III completo di cavi e alimentatore (in più un manuale "Alla scoperta dello ZX Spectrum 7 a lire 200.0000 tra 4 mesi di vita. Dispongo di un grande software per Spectrum. Ultime novità a lire 500 l'uno.

Andrea Antonellis - Viale di Porto, 263 - Maccarese (Roma) - Tel. 6468008.

● Comprò/cerco giochi e programmi per Spectrum 128K + Z a qualsiasi prezzo mettersi in contatto!!!

Telefonare dalle 14 alle 17 oppure dopo le 20.

Barbi Carlo - Via P. Semeira, 297 - Coldirodi 18010 (Imperia) - Tel. 0184/62636.

● Vendo giochi per Spectrum 48K a L. 100-500 l'uno. I migliori giochi in commercio tra cui: Asterix, Saboteur, Hypersports, Il Racer, Highlander, Winter Games I e II e altri 600 tra i più belli. Telefonatemi la sera dopo le 8 oppure dalle 2 alle 5 a: Bianchi Alessio - V. Padre Semeira, 297 - Sanremo (IM) - Tel. 0184/62636.

● Cerco programma che trasforma lo Spectrum + 48K in Commodore 64. Prezzo modico. Sono disposto a dare la cassetta e a pagare le spese postali.

Luca Ceolin - Largo Cervignano 72/S - Pordenone - Tel. 0434/31881.

● Comprò ad un prezzo ragionevole i seguenti giochi per "Spectrum ZX Sinclair": Calcio, tennis,

basketball, Rambo, Garantisco massima serietà. Telefonare ore pasti.

Maurizio Beltrame - Via Ferrere, 18 - Cairo Montonotte (SV) - Tel. 019/503464.

● Vendo-cambio giochi per ZX Spectrum. Possiedo le ultime novità (Avenger, Cobra, Green Beret, 1942, Ghost'n Goblins, Schooby Doo) max. 1000 lire.

Dall'Occo Enrico - Via Machiavelli, 14 - 45100 Rovigo - Tel. 0425/26043.

● Comprò Jail Break per CBM 64. Vendo per Spectrum 48K. Le cassette di Special Program (25-28-30) a L. 5000 ogni cassetta tra i giochi: Mystery Machine, Dragon's, Puzzles.

Contillo Fabio - Via F. Biondi, 4 - Foggia 71100 - Tel. 0881/612363.

● Comprò a prezzi accettabili qualsiasi cassetta per ZX Spectrum. Aspetto presto vostre notizie. Massima serietà. Telefonare o scrivere a: Trupia Francesco - Via XXIV Maggio, 58 - Cavengo B.za (MI) - Tel. 02/95019678.

● Vendo listati di giochi per ZX Spectrum 48K ciascuno da L. 750 a 1200 e cerco interfaccia per ZX Spec., cerco anche lo strumento per rompere i giochi con la protezione e infine cerco il metodo per proteggere un programma e cerco collaboratori.

Ciraci Antonio - Ing. Otello Carrozzo, 21 - Mesagne (BR) - Tel. 0831/734641.

● Hai uno Spectrum 48K? Sei un appassionato di Software? Vendo megagames e superutilities appena usciti sui mercati inglesi e americani (ultimo arrivo 5/3/87) "Dragon's Lair II", "Mario's Brother", "Arkanoid", "Enduro Racer", "Monty Mole III" a sole L. 2000 cad. + spese postali. Ultime novità sempre in arrivo.

Alessandro - Via Adriatico, 30 - Milano - Tel. 02/6423009.

● Vendo ZX Spectrum solo zona Cagliari completo di joystick Interfacc. + Manuale di istruzioni + 100 giochi + registratore + cavi a L. 30.000. Trattabili. Telefonare ore 20-22.

Simone Murtas - Via Archimede, 11 - Cagliari - Tel. 501047.

● Vendo stampante Alphacrom 32 per Spectrum e UPCA Selector selezionatore di colonne Totip Totocalcio Enalotto. Il tutto a L. 150.000.

Carli Fabrizio - Via Como, 23 - Lentate S/S (MI) - Tel. 0362/564970.

● Cerco disperatamente cassette per lo ZX Spectrum 48K tra cui Mario Bros, Mission Elevator, Elite, Te Gost Goblins, e Indiana Jones.

Scambio, vendo e compro cassette a prezzo trattabile.

Stefano Bagolon - Via Carlo Gardan, 3 (VE) - Caselle di S.M. di Salò 30036 - Tel. 041/5730051.

● Vendiamo giochi per qualsiasi Spectrum, e sempre novità qualche titolo: Masters, Cobra, Breaktru, Crystal castles, World games, Super cycle, ecc. Scrivere o telefonare a: Peppini Stefano - Via Galimberti 14/B - 43100 Parma - Tel. 0521/45671 o al cugino:

Voltoni Simone - Via L. Fancelli, 14 - 46100 Mantova - Tel. 0376/366987. Telefonate, telefonate!!!!

● Vendo programmi per Spectrum 48K di tutti i tipi e per tutti i gusti. Mi sembra superfluo dire che ho le ultime novità e che potete scrivere o telefonare sempre!!!

Alessio Ajovalas - Piazza Europa, 32 - Palermo - Tel. 091/521125.

● Per ZX Spectrum 48K le ultime novità presenti sul mercato a 2000 cadauno. Ecco alcuni titoli: Super Soccer, Cobra, Top Gun, Scooby Doo, Terra Cresta, Marble Madness, Cridum, Space Harrier, Xevious, Masters of the Universe e molti altri.

Stefano - Bordoni - Milano - Tel. 02/4399167

● Per Commodore 64/128 e Sinclair Spectrum disponendo di infiniti e ultimissimi sia giochi che utility vendo sia su disco che cassetta a prezzo irrisorio. Invio liste con descrizione dei giochi. Allegando L. 2000 in francobolli.

Ivano Parbuono - Strada Case Br. S. Lucia, 10/F - 06100 Perugia - Tel. 075/72465.

● Vendo Vic 20 con 112 giochi su una quarantina di cassette + 6 cartucce + espansione di memoria 8K. + joystick point master + 2 cassette di matematica + 2 libri sul Vic 20 a sole 290.000 lire.

Giovanni Sala - Via Borelli, 10 - Milano - Tel. 418767.

● Vendo giochi per C64 a bassissimo prezzo tra cui (Zombi, Green Beret, Street Walk, Poseidon, The Flintstones, Hic, Moto Stunt, Spiderman, Eyes, Todo, ecc.) ogni gioco avrà le sue istruzioni. Il prezzo è di L. 500-1000 cad. Telefonare e chiedere di

Valentino.

Valentino Cavone - Via Brigata Regina, 83 - Bari - Tel. 593960.

● Vendo giochi per C64-C128 a prezzo bassissimo (le ultime novità) tra cui: Super C, Green Beret, Super Ponchait, Lifter, Comando I II III, Karate I II III IV V VI, Calcio Replay, Asterix, Sintetizzer. Telefonare e chiedere di Francesco.

Francesco Zaccaro - Via Brigata Regina, 93 - Bari - Tel. 593332.

● Vendo circa 750 prg. per C64 tra cui le ultime novità come: Jail Break, Space Harrier, Paper Boy, Rock'n Wrestling (EPLX), Fist II, Geos ecc. I prezzi vanno dalle 1000-2000. Disco o nastro. Assicuro max. serietà.

Antonio Davoglio - Via Leonardo Da Vinci, 1 - Zelo Buon Persico (MI) 20060 - Tel. 02/9065379.

● Vendo alcuni tra i migliori giochi per il CBM 64 Zorro, Rambo, Comando, Hardball, World Cup 1/2 e molti altri. Per lista inviare L. 500. Inoltre vendo cassetta 10 giochi a scelta a L. 14.990!!!

Enrico Vignali - Via Palestrina, 5 - Cagliari 09129 - Tel. 070/42742.

● Vendo giochi sport su disco. 1) disco: Thai Boxing, Top Boxe Ralli, Ostacoli, Usa Football, Societ Pesistic. 2) Disco Roller Ball, Sumo Carnera Box, Silverston Off Shore Rowling. 3) Disco New Box Full Marmal Volley, Football 2, Iper olympic leadergolf. A L. 30.000 i 3 dischi (compresi) o L. 10.000 un disco + 3000 disk.

Corino Gianfranco - P.zza Garibaldi, 4 - Alba (CN) 12051 - Tel. 0173-39455.

● Vendo o scambio games e utility per CBM 64 tra cui Ghost'n Goblins, Winter Sports, Ping Pong I e II, Strip-Poker V e VI, Karate Parlante, Sintetizzatori musicali, Adventure, Arcade. Cerco Dragon's Lair solo su cassetta.

Lacitignola Filippo - P.zza Foscolo, 15 - 70043 Monopoli (BA).

● Vendo Commodore C 16, con registratore 2 joystick, numerosi giochi e programma totocalcio. A chi interessa telefonare alle ore 19.30 (tutti i giorni tranne i festivi).

Giuseppe Aliquò - Via Lamennais, 11 - Milano - Tel. 4525227.

● Per CBM 64 vendo a prezzi bassi giochi sem-

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Special Playgames
presso Società Edizioni Internazionali,
Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

SPECIAL PLAYGAMES N. 29

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome

Indirizzo

Città

Telefono

Anni

pre recenti su nastro/disco. Vendo anche lo Speedos e la fantastica cartuccia Isepic (per spritzeggiare e copiare tutto!!!)

Gianni Cottogni - Via Strambino, 23 - 10010 Carrore (TO) - Tel. 0125/712311.

● Comprò CBM 64 offro lire: 380.000. Non è uno scherzo, provare per credere. Telefonare ore pasti. Chiedere di "Naso" il mio nome in codice. Getti Maurizio - Vic. S. Filippo, 29 - Spoleto - Tel. 29241.

● Videogioco Colecovision come nuovo: Console, modulo Turbo, 13 cartucce (tra cui Zaxxon, Donkey Kong, Q bert, Turbo) a meno di metà prezzo (Lit. 400.000) ore 18-19.

Giampaolo Moretti - V.le Cerva, 60 - Roma - Tel. 5033739.

● Vendo ultrafantastici giochi per CBM 64: Dragon's Lair, Spectrum 48/16K Simulator, Paperino, Impossible Mission, Track e Field, Koala Painter, Conan, Spy Hunter e tanti altri a prezzi che vanno da L. 2000 a L. 10.000. Gli interessati, scrivano o telefonino a:

Francesco Taurino - V. Pietro Vincenti, 5 - 73100 Lecce - Tel. 0832/57580.

● Comprò da Gabriele Goldoni 40 videogames per sole 5000 L. Vorrei anche che mi spedisca la lista dei giochi. Spera che fra i giochi ci siano anche Esploding Fist, Hulk Gremlins. Spediscimeli il più presto possibile.

Michele De Fonzo - Via Prampero, 58 - Maniago.

● Comprò Rocky e Rocky 2 a prezzi sostenibili o scambiando con altri giochi anch'essi molto belli. Diani Alessandro - Via Valbonvione, 109 - Roma (Labaro) - Tel. 6423041.

● Vendo da lire 3000 in su bellissimi giochi come Visitors, Superman, Catch, vari tipi di sport e pugilato, Ye Air Kung Fu e altri Karatè, Rambo, Commando, Transformer.

Andrea Nonnini, Via Carlo del Prete, 8 - PISA - Tel. 050/43425.

● Vendo qualsiasi tipo di programma in commercio e molti introvabili come: Dragons Lair Stret Houk Mec Day, Giochi Porno, Gli Gooe II, International Karate II e I, Palla a volo, nuovissimi Ping Pong. Consiglio a tutti i ragazzi che posseggono disk di contattarmi e troveremo sicuramente un accordo, a presto.

Calabrò Ferdinando - Via Roma, 53 - Melito P.S. (RC) - 89063.

● Vendo giochi per il C64 come Apocalypse Now, Calcio, Pole Position, Poyan e Pegaso e tanti altri (solo a cassetta).

Fabio Damiano - Via Della Ginestra, 43 - Trapani - Tel. 0923/47419.

● Vendo/scambio oltre 1800 programmi per CBM 64 e C 128 su nastro e disco a L. 1000-2000 per scambi inviate vostre liste, per acquisti inviare L. 1000 per catalogo completo che vi saranno rimborsate al primo acquisto. Alcuni titoli: Mr. do Data-soft, Gremlins, Eroticon, Pronos Ketch, Porno Movie, Ant Attack, Mercemari, Drum 64, Incantatore, Infernum, The Goonies. Tutti i tipi di sport, decine di copiatori per disco, e nastro, vari metodi di protezione nastri. Vendo cartridge velocizzatrice disco L. 50000. Light Pen + Solfisco L. 45.000. Sorace Oreste - Via Pizzicari - Terme Vigliatore (ME) 98050 - Tel. 090/9781661.

● Vendo VIC 20 + cassette program playgames tutto a lire 100.000 inoltre comprò programma per trasformare CBM 64 in Spectrum 48K o 58K Esp. Gianni Comini - Via Luisito Costa - S. Margherita Lig. Tel. 307126.

● Scambio ultimissime novità per CBM 64 come: Frankie goes to Hollywood, Yee Ar Kung Fu, Bomb Jack, Space Ace e tanti altri, tutti al prezzo di lire 500. Annuncio sempre valido.

Paladino Giuseppe - Via Nazione, 36 - San Giovanni a Piro - Tel. 0974/983100.

● Comprò registratore CBM 64 in ottime condizioni, a prezzo ragionevole. Telefonare o scrivere a: Stefano Franzoni - Via Sacca di Colorno, 56 - Parma 43052 - Tel. 0521/814854.

● Cerco drive-Floppy disk per Commodore 64, ad un prezzo massimo di L. 350.000 (in buone condizioni). Telefonare o scrivere a:

Enrico Romano - Via Taormina, 34 - Messina - Tel. 2927908.

● Occasionissima. Vendo 10 games sportivi + 10 giochi di avventura "A cartone animato!". Inviarmi solamente L. 8000, affrettati!!! Telefonare ore pasti.

Massimo Laudani - Via Pietro Novelli, 53 - Siracusa - Tel. 0931/30212.

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES 29



29

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

- 1 ACES
- 2 BENU
- 3 SPHERE
- 4 CERBERO
- 5 POWER TEAM
- 6 MELODY
- 7 MEGA
- 8 DARK PATHS
- 9 MURA
- 10 B.R.S.

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

LATO B / SPECTRUM 48K

- 1 MAGIC BOOK
- 2 SKATING
- 3 FUTURISTIC JOURNEY
- 4 DUNGEONS
- 5 SPINNAKER
- 6 MARK V
- 7 WAZA ARI
- 8 BOMBER II
- 9 CASTLE OF FEARI
- 10 NECROMANCER

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

NOME

COGNOME

VIA

N

CITTA

ANNOTAZIONI